ОБЗОР

ONLINE-ФЕНОМЕНЪТ SECOND LIFE

Ролева игра за възрастни или паралелна вселена?

84 страници +два плаката: S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl Titan Quest: Immortal Throne

PC mania

www.pcmania.bg

брой 4 (108) април 2007
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

Тема на броя

НОВИТЕ GUILD WARS

PC Mania – официалната Guild Wars медия за България

Test Drive: Unlimited

Titan Quest: Immortal Throne

Jade Empire: Special Edition

Плакат на S.T.A.L.K.E.R.

GSM ИГРИ

- Ghost Recon 2
- America's Army: Special Operations

ИНТЕРНЕТ

- FireFox и Add-ons
- Pandora– музика без граници

ДЖАДЖИ

- Новият LG L204WT – 20" течнокристален монитор

КОНЗОЛИ

- PlayStation 3 – хардуерен тест
- God of War 2

дистрибуция www.mart.bg

MM
MUSIC TELEVISION

искам

ОТ ПОНЕДЕЛНИК ДО ПЕТЪК ОТ 13:00 ч. ПО ТЕЛЕВИЗИЯ ММ!

ВИЕ ИЗБИРАТЕ МУЗИКАТА

www.mmtv.bg

PC mania
www.pcmania.bg
БРОЙ 4 (108) АПРИЛ 2007

Интернет ще убие останалите видове пиратство и ще остане единствен, а борбата с него ще е жестока.

Георги Дамянов
директор "Авторско право и сродни права" в МК

04
Коментар
Властта срещу пиратството - рунд 2

06
Класация
Какво играем през март?

08
Писма
Събитията от историята се повтарят непрестанно – всичко е плод на едни и същи закономерности

10
Новини
Геймърите стават за хирурзи **10**
САЩ удължават лятото **66**

12
Тема на броя
Guild Wars – а сега накъде?

16
Ексклузивно
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

18
Обзор
bgmafia отвръща на удара **18**
Моторите **42**
Феноменът Secound Life **44**

20
Ревю
Titan Quest: Immortal Throne **20**
Alien Shooter: Vengeance **24**
Tortuga: Two Treasures **26**
Jade Empire Special Edition **28**
Armed Assault **32**
Test Drive Unlimited **34**
Test Drive – серията **36**
Silverfall **38**
Infernal **40**

48
Модове
Chili Quake XXL
[Quake 3 Arena] **48**
Napoleonic Total War II
[Rome: Total War] **48**
Voolma's Singleplayer German
[Mod] Call of Duty 2] **49**
Talon 1-5
[Unreal Tournament 3] **49**

50
Ретро зона
Kingdom Under Fire

51
E-спорт
World Cyber Games и Circuit City

52
Тактики
Supreme Commander

58
GSM игри
Ghost Recon 2
America`s Army: Special Operations
Kamikaze 2: The Way of Monk

60
Конзоли
PlayStation3 – хардуерен тест **60**
Fable 2 **62**
Motor Storm **63**
God of War 2 **64**

68
Интернет
Интернет – необятната музикална кутия **68**
Искаш ли да играеш безплатно **70**

72
Хардуер
nForce 6 – Честит имен ден! **72**
Конфигурации на месеца **75**

76
Софтуер
FireFox – не винаги и сам воинът е воин **76**
Best Free Soft 03/2007 **80**

77
Джаджи
LG L204WT **77**
Samsung YP-K5 **78**
Sony Ericsson W610i **78**
Transcend Jetflash 210 **79**
Brother DCP-540CN **79**

82
Цели игри
Tower of Demon
Shards
Marvel Super Heroes
Air Assault 2
Zombies
Magic Pets
Magic Drop
Becherovka Championship

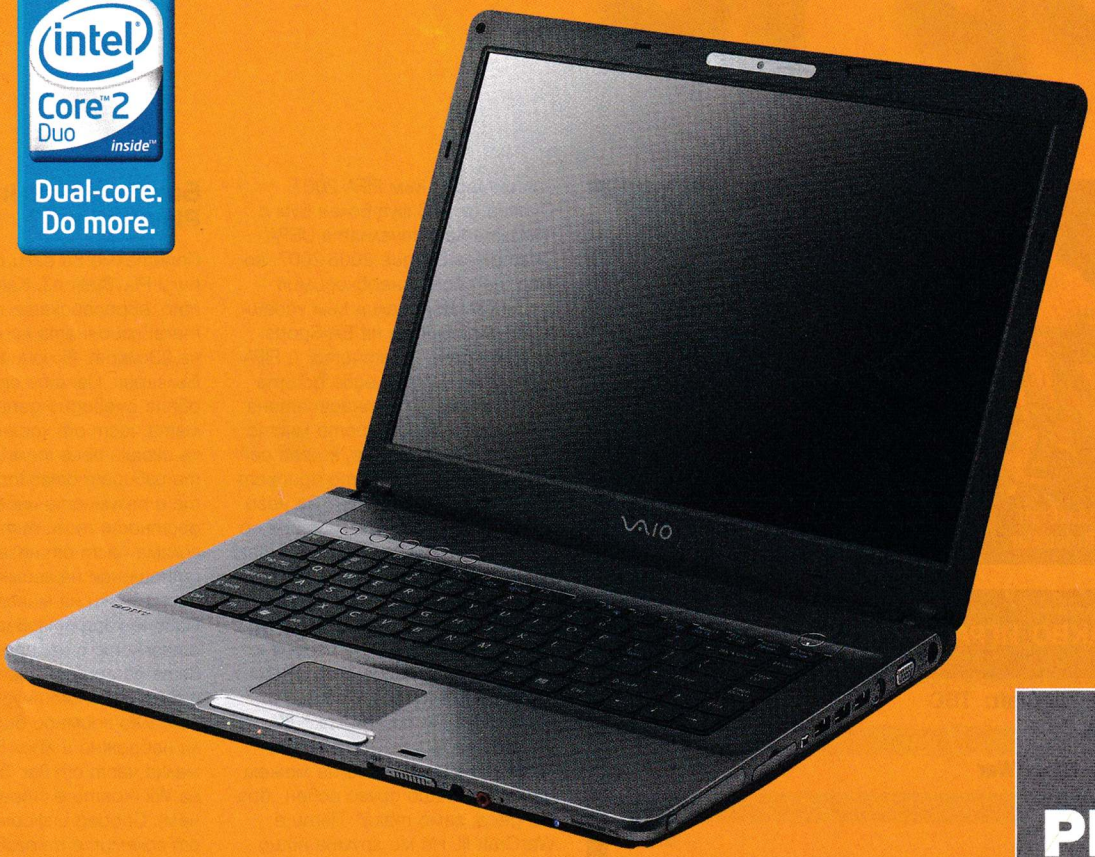
Владимир Тодоров

Властта срещу пиратството – рунд 2

Пролет идва. Датата за излизането на т.нар. "Списък 301", в който ще бъдат обобщени всички държави, обвинени в пиратство, наближава. И хоп – нашите власти отново се втурват с главата напред с твърде натрапчива решимост да овладеят проблема с нарушаването на авторското право в България, а торент тракерите предвидливо започват да местят сървърите си в чужди държави. Но нима филтрирането на интернет трафика, което го има само в държави като Иран и Китай, не е по-скоро признак на полицейщина и манипулиране на свободния достъп до информация, отколкото опит да се изтръгнат корените на проблема...? И ако сега службите за сигурност имат правното основание да преследват разпространителите на нелегално съдържание, дали не е далеч времето, когато те ще поискат филтрацията на сайтове, които публикуват информация, която е неудобна за държавата и властта... Преди да преминем по същество обаче е редно да си отговорим на въпроса: "Що е то торент система"? Това е един особено лесен начин за споделяне и разпространение на различни по вид файлове в интернет. При него нито един от файловете не се намира на определен сървър, а е разбит на малки порции по дисковете на другите потребители, които са разрешили достъпа до този файл. Дали неговото съдържание обаче е легално или не, вече е друг въпрос. Но тъй като органите на реда не могат да претърсят домовете на всички, да речем половин милион, потребители, на тях им е далеч по-удобно да нахлуят в офиса на даден доставчик, да го заплашат с арест и до го заставят да спре достъпа до даден тракер. Спирането на торент тракерите чрез заплахи и полицейски разпореждания от страна на ГДБОП не е особено правомерно - за безсилието на обвинителите да докажат вината на собственика на arenabg.com говори фактът, че съдът го пусна почти на мига безусловно и то с аргумента, че няма извършено престъпление. Доста вероятно е самите полицаи да са били наясно, че обвиненията им издишат юридически, но въпреки това да са решили да постигнат имиджов ефект с поредната рамбовска акция. По същата логика, понеже в мрежата се обменя над петдесет процента порно, дайте да спрем и целия интернет, защото това е неморално. Темата безспорно е хлъзгава, има аргументи и в едната, и в другата посока, но нима това е начинът да се действа? Естествено – нито властите, нито интернет доставчиците, "прехранващи" се от банерите по своите торент тракери, не са светци. Българските торент сайтове на практика не само вършат закононарушение, но и го правят крайно нагло, без въобще да намерят за необходимо да се крият, с което съвсем логично провокират ответни действия. За никого не е тайна, че по цял свят съществуват торенти и пиратство, но никъде достъпът до тях не е толкова очебиен и лесен. Да не говорим, че arenabg.com в един момент дори бяха изнагляли дотам, че да изискват плащане чрез sms за регистрация. Всъщност дори да махнат някои тракери, на тяхно място ще се появят други – пък и те не са единственото средство за обмяна на файлове. Трудно можеш да сложиш юзди на нещо, попаднало в необятното море на феномен като интернет. Стигна се дори дотам, че някои представители на звукозаписни компании в България признаха, че при заплата 300 лв. няма как да дадеш 40 от тях за диск. Може би държавата, звукозаписните компании и органите на реда като за начало би трябвало да помислят някаква законова рамка, която да постави основите на легален начин за разпространение на музика, филми или игри онлайн и след това да се опитват да се борят с пиратството с палки и белезници. Старият модел на предлагане на авторско съдържание – т.е. кутийка, в която има някакъв албум - определено е отживелица и все повече хора на Запад съзнават това. Все по-големи компании започват да се възползват от споделянето на файловете и да продават своята "стока" през мрежата на по-ниски цени, вместо да се опитват да го изкоренят. А иначе у нас по пл. "Славейков" все още е пълно с пиратски дискове с филми, игри, програми и какво ли още не на около 200 метра от сградата на МВР...

Не вярвате!

Истина е. Харесва ни да ви глезим.



intel Core 2 Duo inside
Dual-core. Do more.

PLESIO

www.plesio.bg
0800 18 200
ул. Ан. Кънчев 5

2099,00 лв.

Sony Vaio VGN-FE31H

код: 892017

- **Monitor:** 15,4 WXGA X-Black LCD
- **Resolution:** 1280x800
- **CPU:** Intel Core 2 Duo T5500 1,66 Ghz
- **RAM:** 1024 MB DDR2 (2 GB Max)
- **HDD:** 120 GB SATA 4200 RPM
- **SVGA:** nVidia GeForce Go 7400 128MB
- **DVD:** DVD+-RW/+-R DL/RAM
- **OP. SYSTEM:** Windows XP Media Center
- **Weight:** 2,8 Kg
- **Warranty:** 1 Year

PC Mania Top 10

КАКВО ИГРАЕТЕ - МАРТ 2007

–	1. World of WarCraft: TBC	20.89%
–	2. FIFA 07	10.21%
–	3. StarCraft BroodWar	8.71%
▲	4. Counter-Strike	6.56%
▼	5. WarCraft III	6.09%
▲	6. Lineage II	4.70%
▲	7. Diablo II: LoD	4.64%
▼	8. Need for Speed: Carbon	4.53%
▼	9. Heroes 5: Hammers of Fate	4.47%
▲	10. GTA: San Andreas	3.71 %

Светът на компютърните игри рядко е разтрисан от революции, но когато те се случат, отекват с месеци и дори с години. Появата на World of WarCraft преди две години преобърна представите на всички за онлайн игрите и възможностите за гейминг заедно с приятели. Днес все още тази революция носи своите позитиви, макар и лека-полека да отшумява. Статистиката сочи, че едва една трета от играещите досегашния WoW са преминали към The Burning Crusade. Въпреки това обаче тази игра на Blizzard владее сърцата на най-активните гласоподаватели в чарта на PC Mania.

През март сериозни размествания липсваха, като единствено в дъното на класацията е забавно как четирима претенденти разрешиха дуелите си с по един глас разлика. Тази ситуация за пореден път доказва, че в турнирните битки не е важно да си най-добър или най-модерен, а е важно да си най-находчив и да имаш добра публика. Lineage II го демонстрира на Diablo II, а Need for Speed: Carbon - на Heroes 5: Hammers of Fate.

Започналият футболен полусезон и мачовете в Шампионската лига вероятно провокират засиления интерес към FIFA 2007. Очаква се нов футболен бум с появата на актуалната UEFA Champions League 2006-2007, която ще добави необходимия турнирен адреналин към успешната платформа на EA Sports. Засега обаче „братчето" ѝ FIFA успя да го избута едва до второто място. С петнадесетина гласа отстъп на трето място се подреди BroodWar, който се превръща във вечното присъствие в нашата класация. За него всичко вече е казано, остава ни единствено да се усмихнем тактично на младежката напоритост на посивелия геймдедик. Четвърти е Counter-Strike. Учудващо забавно е какъв ренесанс изживява тази игра след дългите години забрава. Новото поколение геймъри преоткрива за себе си чара на „Стражари и апаши", на което ние не можем да кажем нищо друго освен „браво, деца, само така". Пети е WarCraft III. Не ми хрумва нищо вълнуващо, което може да се спомене за тази игра след толкова години, поради което я пропускам в коментара си. Десети също е стар познайник – GTA: San Andreas. Мръсната и кървава афроамериканска драматургия с гангстерски елементи успя отново да намери място в сърцата на носталгично настроените си фенове. Носталгията е водещият мотив през този месец – стари заглавия, стари игри, но пък толкова добре си изкарваме с тях...

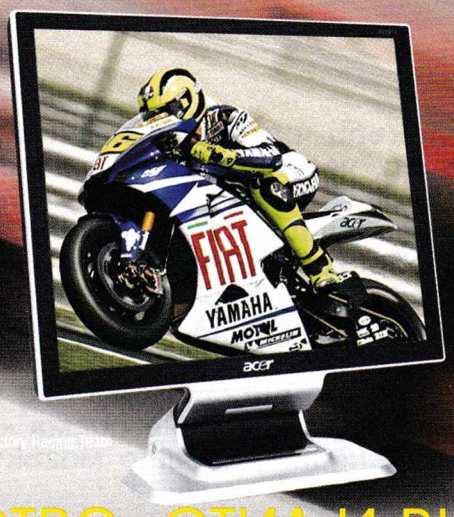
Бихте ли си купили PlayStation3?

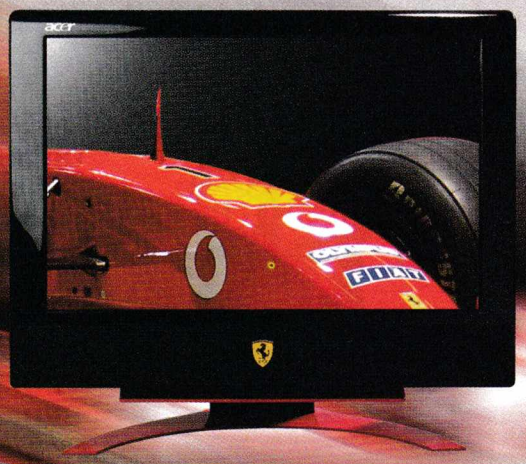
Попитахме ви дали бихте си купили PlayStation3. Както е известно, европейската премиера на телевизионната конзола беше на 23 март, включително и в България. Цената от 600 евро обаче очевидно депресира голямата част от хората, които биха играли през телевизора си и те избират отговора за сватбата и разумната инвестиция. Радостното този път обаче е, че голяма част от негативизма по отношение на геймконзолите принадлежи на миналото. Повече хора отговарят с "да", отколкото с не, пред перспективата да притежават високо технологичното чудо на Sony. Немалко геймъри биха разцъквали небрежно и Xbox 360, а съвсем малка част от вас биха играли на Wii (което е странно, впрочем). Според информация на една от големите търговски вериги за електроника предварителните поръчки за PS3 са надхвърлили числото 40. В сравнение със световния пазар това не е нищо особено. В сравнение с българския пазар обаче това е малка революция – конзолите превърнаха гейминга в общодостъпно забавление. Забавлявате се не само вие пред монитора, а и вашите родители пред телевизора. Забавление ще е лайтмотивът ни през пролетта. Посетете www.pcmania.bg и дайте своя глас. Очакваме ви!

БИХТЕ ЛИ СИ КУПИЛИ ПЛЕЙСТЕЙШЪН 3?

Ако имах толкова пари, щях да се оженя, бе!	32.16%
Да	26.35%
Не	24.90 %
Бих си купил/а Xbox 360	10.79%
Бих си купил/а Wii	5.81%

acer





Изящество, стил и висока скорост

Acer TFT Gamers Line

- Модел: AL1751As silver,
- Диагонал на екрана: 17" CrystalBrite
- Разделителна способност: 1280 x 1024 пиксела
- Контраст: 500:1
- Яркост: 400cd/m²
- Ъгъл на видимост: 150°/135°
- Време за реакция: 8ms (on/off)
- Вграден високоговорител
- Входове: Analog D-sub, DVI
- 3 години гаранция

429,-* лева с ДДС

Acer TFT Gamers Line

- Модел: AL1951Ds
- Диагонал на екрана: 19"
- Разделителна способност: 1280 x 1024 пиксела
- Контраст: 700:1
- Яркост: 300cd/m²
- Ъгъл на видимост: 150°/135°
- Време за реакция: 2ms
- Вграден високоговорител
- Входове: Analog D-sub, DVI
- 3 години гаранция

569,-* лева с ДДС

Acer TFT Ferrari Line

- Модел: Ferrari F- 19"
- Диагонал на екрана: 19" S-IPS + CrystalBrite
- Разделителна способност: 1280 x 1024 пиксела
- Контраст: 550:1
- Яркост: 400cd/m²
- Ъгъл на видимост: 140°/130°
- Време за реакция: 8ms
- Вградени високоговорители 2x2W
- Входове: VGA (Analog D-sub), DVI-D (Digital), AV (S-video & Composite)
- 3 години гаранция

899,-* лева с ДДС

Acer TFT Ferrari Line

- Модел: Ferrari F- 20"
- Диагонал на екрана: 20" Widescreen CrystalBrite
- Разделителна способност: 1680 x 1050 пиксела
- Контраст: 800:1
- Яркост: 300cd/m²
- Ъгъл на видимост: 160°/160°
- Време за реакция: 8ms
- Вграден PAL/SECAM TV тунер с телетекст
- Дистанционно управление
- Вградени високоговорители 2x5W
- Входове: VGA (Analog D-sub), DVI-D (Digital), AV (S-video & Composite)
- 3 години гаранция

1365,-* лева с ДДС

SOLYTRON СОЛИТРОН

Оторизиран вносител и дистрибутор на ACER за България

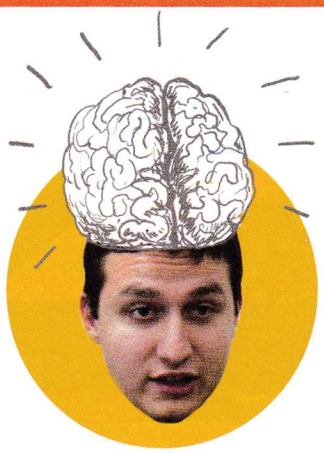
Аерогара София, бизнес сграда Транспрес, ул. "Мими Балканска" 140, Телефон: 02 960 2352, 960 2300; Факс: 02 960 2399; www.solytron.bg; office@solytron.bg

Търсете продуктите на Acer в дилърската мрежа на Солитрон в цялата страна.
Повече информация от къде да купите може да получите на посочените телефони.
* Цената може да варира при различните дилъри!

ДИЛЪРИ: **Ботевград:** ЕТ АТА-91 - Генади Тутовски 0723/60111; **Благоевград:** Рес Ком 073/830111; **Бургас:** Компютърен Център - Бургас 056/ 841161; Планикс 056/ 821621; Комплекс 056/813023, Комплекс 2000 056/840655; 2 Плюс Бургас 056/ 870 854; Рива 056/842323; Пролайн 056/841085; **Варна:** Ардес Информационни технологии 052/609140; Ди Енд Джи компютри 052/303999; Сайтрон 052/607365; Офис Оборудване 052/607376; Кагами 02/9848400 052/ 606841; ДЗЗД Варсис 052/600446; **Добрич:** Менора 058/601602; Сис Ком 058/605117; **Пловдив:** ПИК Компютърс 032/633304; Компютър плюс 032/623318; Декомерс 032/622424; **Плевен:** Електроника и Софтуер 064/806155; **Русе:** Дартек 082/81999; Формула СХ 082/874189; **Сливен:** ИнфоБокс Алексиев и сие СД 044/ 622 712; **София:** АБВ Тех 02/9746965; ЕС Би ЕЙЧ Ентъртейнмънт 02/9808428, Аси Къмпани 02/9719966; БИТ 02/9758115; Булком Компютри 02/9532040; Булком 2000 Ко 02/9505205; ВУДУ Компютърс 02/9439405; Вюпоинт 02/9631705; Виртуална зона 02/9259930; Дейтаком 02/9818240; Дейтапро 02/9501695; Диджитек 02/9740900; Еникомп 02/8709352; Жар Компютърс 02/8221000; ЖМТехнологии 02/9658989; 3 АДА Нет 02/9630270; Игъл Софтуер 02/9651000; Интераком 02/9887535; Инфогард 02/9630600; Контракс 02/ 9609777; Кунторов 02/9848245; Компауър 02/9878631; Лидер ТК 02/9423939; Макс Пойнт Компютърс 02/8504490; Мултиелектроникс 02/9155555; Сирма Груп 02/9768310; СБС 02/91945; Смарт Системс 02/9621414; Стантек 02/9266969; PCStore.bg 02/ 9430505; Прайм Технолъджи 02/ 9581066; ПИК Компютърс 02/9896451; **Стара Загора:** Актим 042/602113; Викинг 042/ 642184; ВИП Консулт 042/603312; Медия Системи 042/600149; **Хасково:** Компютър Консулт ЕООД 038/663208; **Шумен:** ЕЛЕНКО компютърс ООД 054/830104

Както и в магазините на Германос; Денси; Метро; Мултирама; Офис 1; Офис Експрес; Плесио; Техномаркет; Технополис; Хенди-тел

acer



Здравейте, скъпи читатели на писмата! Популярна теория твърди, че събитията от историята се повтарят непрестанно и че всичко е плод на едни и същи закономерности. Ето например, през този месец се състоя европейската премиера на PlayStation 3. Възможно ли е да предизвика революция като предшествениците си? Много е вероятно. Това ще ни засегне ли по някакъв начин? Твърде слабо вероятно. Защото ние просто сме над тия неща с революциите. Пишете ми повече писма - обичам да си ги чета през уикендите, когато мозъкът ми е отпочинал и бледорозов на цвят...

Сашо Бойчев

Конспиративен анализ

Как е хавата, пичове? Е, последният брой супер кърти, ей, много як.
*Абе тия дни реших да пробвам прехваленото WarCraft III! Е, са ше си кажете: "Е, открий топлата вода". Да, ама не. Понеже следях изкъсо спора Дедовото vs Уаркрафт-а и някъв там се изказа, че Стареца бил с пре*еана графика в сравнение Уаркрафта. Да, бе. Когато цъфнат нальмите. Графиката на Стареца си е супер в сравнение с пластилинената визия на Варкрафт. После геймплеят ѝ куцал. Абе ше карам по ред.*
Първо. Аргумент на Уаркрафт гилдията: Ако Стракрафта е по-велика, защо от Близз са избрали да развият именно Уаркрафта, а не Стареца? Вярно, звучи добре, силен аргумент, но да погледнем нещата от ъгъла на Старкрафт гилдията.
"Ако Уаркрафта е толкоз велика, защо на Близз им трябваха три части, за да достигнат "Съвършенството"? Кой днес играе на Уаркрафт 1 и 2 – никой. А Стареца му цъкат още първата част вече, чеки колко станаха, а-а да, 9 и отива десета година. Това е достатъчно, за да разберем коя е по-велика.
Второ. Как да си направим Уаркрафт? Взимаме някоя наша стара игра, слагаме н-та цифра отзад, полагаме за основа геймплея на Старкрафт и градим нагло, крадейки идеи от Tzar: The Burden of the Crown. Така. След това го набутваме в пластилинена графика и тъп звук и го пускаме на пазара. И целокупното геймърско стадо и се нахвърля, грухтейки от възторг колко оригинални идеи била бъкана. Грънци. Всичко, ама ВСИЧКО, Е КРАДЕНО ОТ НАШЕНСКИЯ ЦАР. Една наистина велика игра, която не получи славата, която ѝ се полага. Игра със страхотна графика, зарибен и задълбочен геймплей. И заради факта, че е българска-слабо известна. Поне по нашите земи. Или ако някой я знае, то я поглежда с пренебрежение и подхвърля: "Ха, ми тя като Ейджа". Да, ама не. Царя ни може да издуха и Ейджа, и Уаркрафта взети заедно.
И така, вие сте голяма просперираща фирма, известна на целия свят. Ама нещата са в застой. Искате да има оригинални идеи, ама не можете да ги измислите. И какво правим в такъв случай? "Елементарно, Уотсън"! Оглеждате се за някоя игра с оригинални идеи, която обаче не е постигнала необходимия успех, понеже си няма създатели, известни на целия свят, свръх бюджет, с който да ѝ се направи шумна рекламна кампания, и вземаме идеите, залегнали в нея. И понеже играта не е известна, ха някой да каже, че идеите ви не са оригинални и новаторски. Да, тук визирам събирането на предметите, вдигането на нива, героите и всякакви глезотийки, които бяха най нагло изкопирани и пейстнати в Уаркрафт 3. Плюс това интерфейсът е много, ама много пренатруфен. Иконите са цветни (което лично мен и френдовете доста ни объркваше) и съпроводени с големи текстове за обяснения, които четат само тези, които разбират езика, на който са инсталирали играта.
Абе невероятен буламач. Ама нали трябва да изпаднем в телешки възторг. И там някъв ше ми вика: "Не казвам, че Старкрафт е лоша игра, просто казвам на феновете ѝ да разцъкат нещо различно. Истинският геймър не цикли на една игра кат идиот." Еми така е и уаркрафтаджиите ще го разберете накой ден. Кога – не знам.
Има една игра, която е доста по-опростена от Уаркрафта и с близък интерфейс - Armies of exigo. Дългите текстове ги няма, графиката е убийствено яка, динамична е, абе куул с една дума отсякъде. Уаркрафт с оправени проблеми. Лесна е и за разучаване (като седнах да разучавам Уаркрафта, ми трябваха около 7-8 часа за една раса). Еми това е. За финал ще повторя гореспоменатата фраза: "Истинският геймър не цикли на една игра кат идиот." Пробвайте от всичко! Поздрави на целия екип от мен.
Георги Иванов

"Теория на конспирацията" гледал ли си го? Гледай го. Сигурен съм, че ще видиш допирни точки в него с "На всеки километър"...

Киберхаос

Здравейте, любимо мое списание! Пиша ви за втори път. Трябва да призная, че новият ви дизайн е направо трепач. Перфектен е във всяко отношение, но не затова ви пиша. От доста време "набирам" по една болезнена тема и тъй като в последния брой е засегната, реших и аз да се изкажа. Докога ще трябва да търпим разни дилетанти, профани, аматьори и некадърници да се изказват по проблеми, от които си нямат и най-малко понятие? То не бяха педофили в Интернет, не беше насилие в игрите и т.н. Оня ден попаднах на една статия, в която се обясняваше как Интернет е "пазак, готов да оплете децата ви"; място където (цитирам): има култове към сатаната, садизъм, мазохизъм; място, където детето ви може да стане мизантроп, да си смени сексуалната ориентация, да стане член на секта, да си направи бомба, да разбере къде се продават наркотици, да се пристрасти към порнография и т.н. По-нататък следват обиди по адрес на Manhunt и GTA: San Andreas, за които съм 100% убеден, че жалкият нещастник, на когото са поверили статията, само е подочул, че съдържат сцени на насилие. Въпросното подобие на журналист, със стилистика, характерна за deep-соц пресата, обяснява как в GTA: SA били открити порнографски сцени "случайно". Може би той не прави разлика между MOD и мотика. Тъжната истина е, че порнографията, садизмът и насилието предшествуват компютрите (Маркиз дьо Сад е творил по време на френската революция) и ще ги надживеят (порнографията може би няма). Ако някой е откачен и никога да не е виждал компютър, пак ще е опасен. Разбира се, не е нормално единадесетгодишният ти син да играе Manhunt, но то за това си има ESRB.
Така че играйте си игрите с кеф, скъпи геймъри!
Божидар Руменов

Нито вестниците са прави, нито ти. Те не са прави да демонизират нещата и да всяват паника и хаос, ти не си прав да оправдаваш порива на 11-годишните към някои компютърни игри като нещо естествено. Онзи ден се запознах с едно 10-годишно хлапе, което се похвали неп-

ринудено, че е превъртяло GTA: San Andreas. Проституция? Наркотици? Кражби на коли? Родителите му вероятно са твърде заети да са велики сами за себе си и не обръщат внимание на каква възраст сина им се сблъсква с някои от нелицеприятните ефекти на ежедневието? San Andreas е приятна и провокираща игра - но не и за 10-годишни.

Безпаметно

Как лети времето! Първо всички се радвахме, че списанието изобщо излизаше, после се радвахме, че излизаше с диск, а след това се дразнехме, ако излиза само с един диск (но не помня това да се е случвало по време на този период). След това се ядосвахме, че Конкуренцията™ излиза с DVD, а вие без. После (почти) всички се радвахме, че жълтите страници станаха по-малко жълти, но по-цветни. И стигаме до периода днес, когато не можеш да ви се сърдим за нищо. Но да престана да ви се подмазвам и да ви задам няколко въпроса:
1. Помните ли далечната година 2000 (поправете ме, ако греша), когато излезе един брой, който много хора помнят. Този брой беше извънредният, той имаше феноменалните два диска и един ОГРОМЕН плакат, който още украсява стаята ми. В този брой имаше класация за най-великите игри на всички времена, но времената се менят и сега има игри, които изместват ония там многократно. Защо не направите такъв брой? Той може да има две DVD-та, първото от които да пълно с безплатни игри и Wallpapers, а вторият да е изненада.
2. Защо, по дяволите, не наемете човек с нормален мозък да чете писмата, комплексирам се!?
3. Защо не пускате по-големи плакати? Дано прочетете това писмо и дано поне му отговорите.
Поздрави
Сергей Илиев aka "moonlord" aka 4oBekA oT MaPc

Помним. Помня и аз времето, когато мозъкът ми не преливаше по страниците като ленкавия Кранк от "Костенурките нинджа". Прегръщаме идеята ти в известна степен, но същевременно има нещо смущаващо в номинациите на "по-по-най" неща. Ето, ти искаш и по-големи плакати. И се почва един спор в затворен кръг относно размера... на плакатите, де.
А извънреден брой... може би скоро пак ще държиш в ръцете си.

Жълти страници

Здравейте!
Нямам някакви гениални мисли за споделяне с вас, искам да кажа една две думи за дизайна. Смятам, че не може да се мине без една хубава похвала за него, защото за 7-те години, през които си купувам списанието, това ви беше най-голямата крачка напред. Определено списанието има съвсем друг вид. Предполагам, сега е моментът да попитам (въпреки че се изписаха много писма по рода), абе все пак можете ли в един ред да ми обясните, господа, какво им беше оригиналното, гениалното и невиждането на тези тоалетни, гадни, жълти страници?
И една-две думи за друга доста коментирана напоследък тема. Пиратството.
Да, на всеки е ясно, че интелектуалният труд си е продукт, който като всеки друг трябва да се закупува, както и на всеки е ясно, че в БГ не можем да си позволим игри, което не значи, че не играем. Всичко това - много хубаво. Много сте ми забавни обаче като почнете да се палите в отговорите на писмата, колко е лошо да крадем мозъчетата на чичковците дивелъпъри, а да се замисляте, че ако в БГ играеха само хората, които могат да си позволят оригинални игри, вие нямаше да съществувате на пазара?
Трифон Трифонов

Ако не си разбрал какво им беше оригиналното, гениалното и невиждането на жълтите страници, предполагам, че не си разбрал и отговора "42" в "Пътеводител на галактическия стопаджия"... А ние вероятно бихме се справили на пазара, дори ако пиратството беше изкоренено напълно. Причината - еми много сме добри, бе, батенце!

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

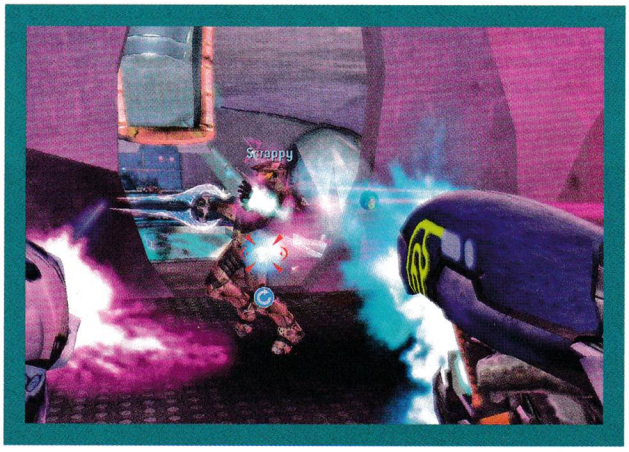
MIXED

Книжен Assassin's Creed

Ubisoft наеха Стивън Барънс - човека, отговорен за част от историите в хитови телевизионни сериали като "Андромеда", "Зоната на здрача" и "До краен предел" - за да създаде цели три книги, свързани с Assassin's Creed. Както може би знаете, това е най-новата екшън-приключенска игра, подета от разработчиците на Prince of Persia: The Sands of Time и която също е планирана да бъде трилогия. Едва ли имаме повод за съмнения, че Стивън няма да се справи подобаващо.

PC версията на Halo 2 през май

Halo 2 - продължението на класическия шутър Halo: Combat Evolved - ще излезе за PC ексклузивно за Windows Vista през идния месец май. Това съобщиха официално от лагера на Microsoft Game Studios и Bungie Studios. Тя ще доразкаже историята на Master Chief - генетично подобрен супервойник. Единственият, който успява да се противопостави на Съглашението - коалиция от извънземни раси, заканили се да унищожат планетата Земя.



Успехи за Gothic 3

JoWooD Productions се похвалиха, че са успели да продадат над 500,000 копия от Gothic 3. Начинание, което си е същински успех, предвид огромния куп проблеми и недоразумения, които съпътстваха пускането ѝ на пазара. Това прави тази фентъзи ролева игра на Piranha Bytes най-успешното немско RPG, излизало до момента.

WoW продължава да предизвиква wow-ефект

След като само за първите двадесет и четири часа от The Burning Crusade бяха продадени 1.2 милиона копия в Северна Америка, а 1.1 милиона в Европа, един месец след неговото излизане достигна числото 3.5. Което си е доста високо, в това може да бъдете сигурни. Това обаче значи също така, че пет милиона играчи не са ъпгрейднали копието си на World of WarCraft с това на експанжъна, но това е проблем, който само игра с над 8.5 милиона потребителя би могла да има.

RUMOURS

Още един C&C шутър?

В нета изникнаха слухове, че EALA обмислят създаването на нов шутър на C&C тематика. Източник е служител на компанията, който е заявил, че "има много голям шанс" в близко бъдеще да се появи подобна игра, при това захранвана от енджина на Crysis. Не се споменава обаче дали това ще бъде чисто нова поредица или продължение на Command & Conquer Renegade.

Цивилизация, но каква?

Take 2 Games оповестиха приходите си за изминалата година. От този анонс стана ясно, че освен Grand Theft Auto 4, те възнамеряват да пуснат на пазара и нова Civilization. Дали обаче става въпрос за експанжън на четворката или за цяло продължение, все още не се знае със сигурност.

Warhammer: Mark of Chaos ще се разшири?

От разговор с Истван Зсуфа и Габор Илас от Black Hole Entertainment стана ясно, че съществуват планове за екпанжън на Warhammer: Mark of Chaos - наскоро излязлата фентъзи стратегия в реално време. Единственото нещо, което не е сигурно за момента, е дали именно те ще се заемат с разработката му. Но по всяка вероятност можем да очакваме въвеждането на две или три нови игрови фракции.

X-COM се завръща?

Shacknews разпространиха слуха, че Irrational Games (студиото, което в момента се труди върху Bioshock) работят и върху нова X-COM игра, която ще се захранва от Unreal 3 енджин, и че Take 2 Interactive държат правата над поредицата. Дали това е така, все още не се знае със сигурност. Пък и какво да очакваме – стратегия или шутър, тепърва ни предстои да разберем.

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Codemasters
Sam and Max Season 1, Episode 6	Telltale Games
Theatre of War	Battlefront.com
Seven Kingdoms: Conquest	CDV
Sword of the Stars: Born of Blood	Lighthouse Interactive
The Sims 2: Celebration Stuff	Electronic Arts
UFO: Extraterrestrials	Tri Synergy
Sparta: Ancient Wars	Playlogic

TO BE CONTINUED...

Supreme Commander ще получи експанжън

Измина едва месец от излизането на Supreme Commander, а Крис Тейлър - нейният главен дизайнер и основен виновник за появата на Dungeon Siege - заговори за възможността тази футуристична стратегия в реално време да се сдобие с експанжън. Той не споменава нищо конкретно, но можем да бъде сто процента сигурни, че след положителните ревюта, с които играта бе обсипана, това би била напълно логична стъпка напред.

Време за летене

Adrenaline - така ще се казва първият експанжън за Flight Simulator X - един от най-добрите летателни симулатори, излизали въобще. Той би трябвало да се появи през идната Коледа (горе-долу тогава можем да очакваме и визуалния DirectX 10 ъпдейт) и ще предложи мултиплейър състезания, нови самолети, включително легендарния P-51 Mustang и прочие.

Приключение в епизоди

Funcom съобщиха, че "най-дългото приключение" ще продължи и ще се възползва от епизодичността, която Valve толкова много харесват напоследък. Играта ще се казва Dreamfall Chapters, но каквато и да била информация за историята или геймплея на куеста все още не е известна. Освен че порциите ще се появяват единствено онлайн.

WEIRD

Take-Two ще съдят Джак Томпсън

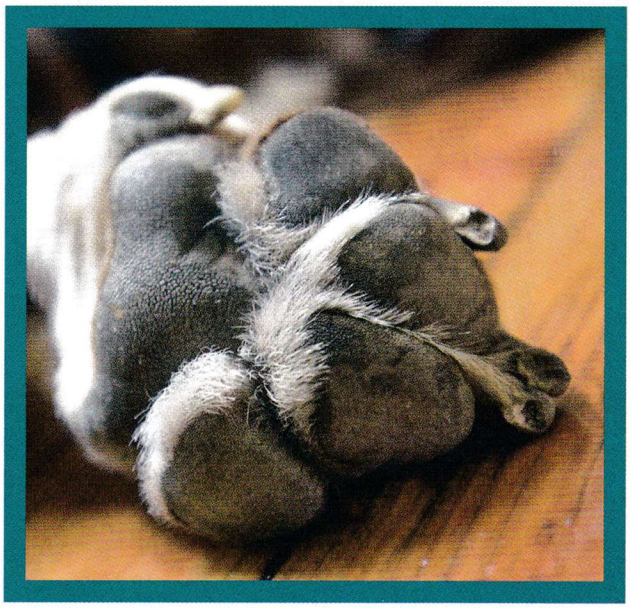
Още преди Джак Томсън да е решил да подаде молба за спирането на Grand Theft Auto 4 и Manhunt 2, Take-Two Interactive решиха да отвърнат на удара, преди дори да е нанесен, и заведоха дело срещу умопобъркания юрист, който открай време се опитва да унищожи противоречивия екшън на Rockstar (но май не зацепва, че по този начин му прави абсолютно безплатна реклама). Кой ще спечели в подобно съревнование според вас?

Геймърите ставали за хирурзи

Едно доста странно на пръв поглед изследване сочи, че хирурзи, които играят повечко на компютърни игри, били по-умели на операционната маса. Тридесет и трима лекари са участвали в провеждането на опит в Ню Йорк, който да докаже това твърдение. Деветима от тях са играли на игри поне три часа на седмица - именно те са допуснали 37% по-малко грешки и са се справили с 27% по-бързо от всички останали, които никога през живота си не са геймили! Замисляли ли сте се някога за кариера на хирург?

Тези луди, луди австралийци

През последните няколко години игрите бяха обвинявани в какво ли не - че предизвикват насилие, че водят до пагубно пристрастяване, че влияят зле на образованието на децата и прочие, и прочие. Никой досега обаче не ги бе характеризирал като причина подрастващите да не искат да имат или да се занимават с домашните си любимци. Обвинението е отправено от Австралийската ветеринарна организация, чийто президент Керсти Сексел най-смело е заявил пред всеки, който е имал неблагоразумието да се съгласи да го изслуша, че "днешните деца се занимават повече с компютърни игри, отколкото да излизат навън и да хвърлят топката на своето куче". Какъв точно е проблемът? Според Сексел ние трябва да се учим на най-различни общочовешки и физически умения, а когато седиш в стаята си с компютър, това няма как да стане. Със същия успех можем да твърдим и че четенето на книги и говоренето по телефона са опасни занимания, защото отнемат от времето, което би трябвало да прекараме с бедния, пренебрегван четириног Рошко.



ONLINE ONLY

Георги Панайотов

Какво ще ни предложи оттук нататък една от най-популярните онлайн-ролеви игри?

Guild Wars – сега накъде?

Минипет само за фенове на PC Mania!

PC Mania беше избрана за официален партньор на ArenaNet за отразяването на GuildWars за България. Списъкът с медийните партньори за цял свят е на www.guildwars.com. Издателите на играта избират по едно списание от всяка държава, което да информира ексклузивно феновете на играта. Като още едно доказателство за това в следващия брой на PC Mania ще получите код, за да отключите уникалния минипет Asura!

[Guild Wars: Eye Of The North]
Лице в лице с врага в новите северни планини, осеяни с пещери

Преди почти две години една игра от бивши Blizzard агенти успя да разтресе доста сериозно MMORPG жанра. Естествено, че става дума за Guild Wars. В момента на излизането си това беше с най-красивата и оптимизирана графика, позволяваща спокойно геймене на огромно количество конфигурации. Също така тя предложи нещо, смятано за богохулство в жанра – липса на месечни такси. Всички предричания, че това ще е просто ъпгрейднато Diablo, че сървърите ще страдат от слаба поддръжка и че ще лагва, увиснаха като прани гащи. Не само че сървърите са едни от най-стабилните, но и авторите се стараят почти всеки уикенд да измислят ново съдържание, което да разнообразява ежедневието на всички юзъри. И то не само стандартните PVP и Festival уикенди. Говорейки за PvP – за мен Guild Wars е MMO-то с най-добре развитата биткаджийска система, в която наистина успехите зависят от факторите тиймплей и умение на играча, а не от нагруханост с екипировка и време, прекарано във фарм. В момента на излизането си играта като обем не беше никак малка, но отстъпваше на основните си конкуренти. Излязоха два експанжъна, които разшириха света ѝ тройно и като съдържание това е една от най-богатите вселени в момента. А инстанс базираният геймплей придоби собствен стил и магия, който направи Guild Wars в нещо повече от "Просто поредното MMO".

Guild Wars: Eye Of The North

Следващото продължение на Guild Wars вече има име. Eye Of The North е третият екпсанжън на играта. Да, точно така – чистокръвен експанжън. Екипът на Arena Net реши да направи промяна в политиката си и вместо една нова кампания ще получим разширение на Prophecies. Идеята на дивелъпърите е той да се превърне в мост между трите кампании, излезли до момента (Prophecies, Factions и Nightfall), и Guild Wars 2. Няма да се прибавят нов континент и професии – ще се шлифоват вече присъстващите. Освен това пакетът няма да е standalone, а ще изисква поне една от другите три кампании, за да може да бъде инсталиран и игран. Следвайки тенденцията всяко следващо разширение на GW да е по-добро (въпреки че доста хора недолюбват Factions, именно той ме втръби в играта), мисля че съвсем сериозно можем да очакваме един наистина титаничен завършек на всичко, случило се до момента в Tyria, Cantha и Elona.

Ами сега?

Ок, наистина не знам от къде да започна. От протеклата в интернет информация вече плъзнаха догадки около основните нововъведения в експанжъна. Но при нас такова нещо няма – ние ЗНАЕМ. А на мен се пада честта да дам ексклузивната и официално предоставената ни информация. Става дума за 100 процента high-lvl контент, който ще ни отведе обратно в Аскалон и на север от него. Това връщане обратно към корените е желано от повечето фенове, които след тежки битки из другите континенти редовно търсят топлината и уюта на земите преди Seering бедствието. Въпреки че за конкретни сюжетни линии не се говори много, от Anet ни разказаха следното:

"Предишните кампании свършиха чудесна работа в разширяването на света на GW и предоставиха на играча множество

професии (класове герои – бел. авт.), които да опознае и използва. Сега светът е достатъчно голям и искаме да добавим още high-end съдържание за обръгналите в играта герои, и да напълним с още повече детайли съществуващия свят. Това би било трудно с отделна кампания, затова се спряхме на варианта експанжън".

Знае се, че ще се продължи историята на сблъсъка между косматите Charr и хората, там където ги оставихме при бягството през Shiverpeaks. Войнствените косматковци ще играят важна роля и в GW 2 (една от играемите раси !) – останали без огнените си богове, дали ще оставят оръжията или ще продължат своите мародерства? Тук ще бъдат представени още две раси, които ще можем да намерим в продължението – Norn и Asura. Няма да има нови професии – но ако се замислите – няма и нужда. Именно земите на Норните лежат на север от Аскалон, покрити със сняг, скриващ от любопитните погледи огромни храмове на забравени богове – прообрази на сегашните. На един от скрийншотовете ще видите огромна структура – на пръв поглед посветена на Balthazar, но много по-древна. На други артове се виждат монументални структури, подобни на тези в Крита и Елона – люлка на цивилизациите. Вулкани, заобиколени от джунгли, в сравнение с които Магуума прилича на градинката в двора ви. Висящи във въздуха скални блокове, красиви мочурища (но пък тъпкани с хекети) и огромни каньони. И това е само обстановката, която ни подготвя за голямата поява на главния герой. Кой или какво ще е, за момента си остава добре пазена тайна. Знае се, че той (или то) ще е главният двигател и в сюжета на GW 2. Сред изображенията на противниците преобладават тези на титаните... или може би не – новите гадове изглеждат много по-свирепи и много по-древни от всичко, видяно до сега, както на Ring of Fire, така и в Realm of Torment. Изключения правят сладките Asure-и (бъдещият промоционален минипет, който ще получите в комплект със следващия брой на списанието), ама те и имповете изглеждат сладки първия път, когато ги видиш.

Друго, друго?

Другият интересен момент е свързан с прехода между първия и втория Guild Wars. Замисли се – колко гадно ти става, когато трябва да зарежеш героя, който си обгрижвал толкова дълго време. На който си посветил буквално месеци от живота си – много е, нали? Anet ще се опитят да ти спестят прецаквацията. По време на приключенията си на Север ще можеш да установиш собствена база (нещо подобно на Command Post-а в Nighftall) и в нея ще има Hall of monuments. Въпросният Hall ще се явява нещо средно между ключ към елитна мисия, PvP арени и допълнителни титли и награди (минипетове, екипировка) под формата на монументи. Всеки един монумент ще отключва определени неща в GW2 (герои, минипетове, оръжия, животни и т.н.).

При създаването на GW 2 герой ще можете да прехвърлите ЕДИН от старите си персонажи, който да "наследи" ВСИЧКО (включително и титлите), запаметено в монументите и ще ги открие в личния си кашон. Скил системата също е развита. От новите обещани умения една трета са предназначени за игра срещу компютърни опоненти. Това означава много добре изградени и приятни за игра умения, които не се нуждаят от баланс при битка с живи хора. Това ме кара да спекулирам, че за разлика от PvP ориентираният Factions, Eye Of The North ще е силно PvE насочен и наистина историята и геймплея ще са най-доброто, което сме виждали до момента. Играта трябва да се появи в третата четвъртина на тази година или с думи прости – малко след края на лятната ваканция. От материалите, с които разполагаме, се вижда, че сцената и светът са готови – остава да се населят с герои.

Накратко

- 18 нови, огромни, high-lvl мисии в света на Guild Wars Prophecies
- 150 нови скила за всичките 10 нови професии
- 10 нови героя (не hench-ове, сред които Norn и Асура)
- 40 нови armor set-а (по 4 за професия)
- 100% max-lvl съдържание (врагове, дропове)
- Много нови оръжия, предмети и титли.

GuildWars 2

Една от основните причини GW да е това, което е, са разбира се финансова. Маркетингов експеримент (онлайн ролева игра без месечни такси) от непознати до момента разработчици в силно наситен пазар съдържа известна доза риск, което пък ограничава бюджета. Доста полесно и по-евтино излиза поддръжката на инстанс базирана игра, както като хардуер, така и като работна ръка (само отделът за поддръжка на Blizzard за Европа е колкото двата еки-

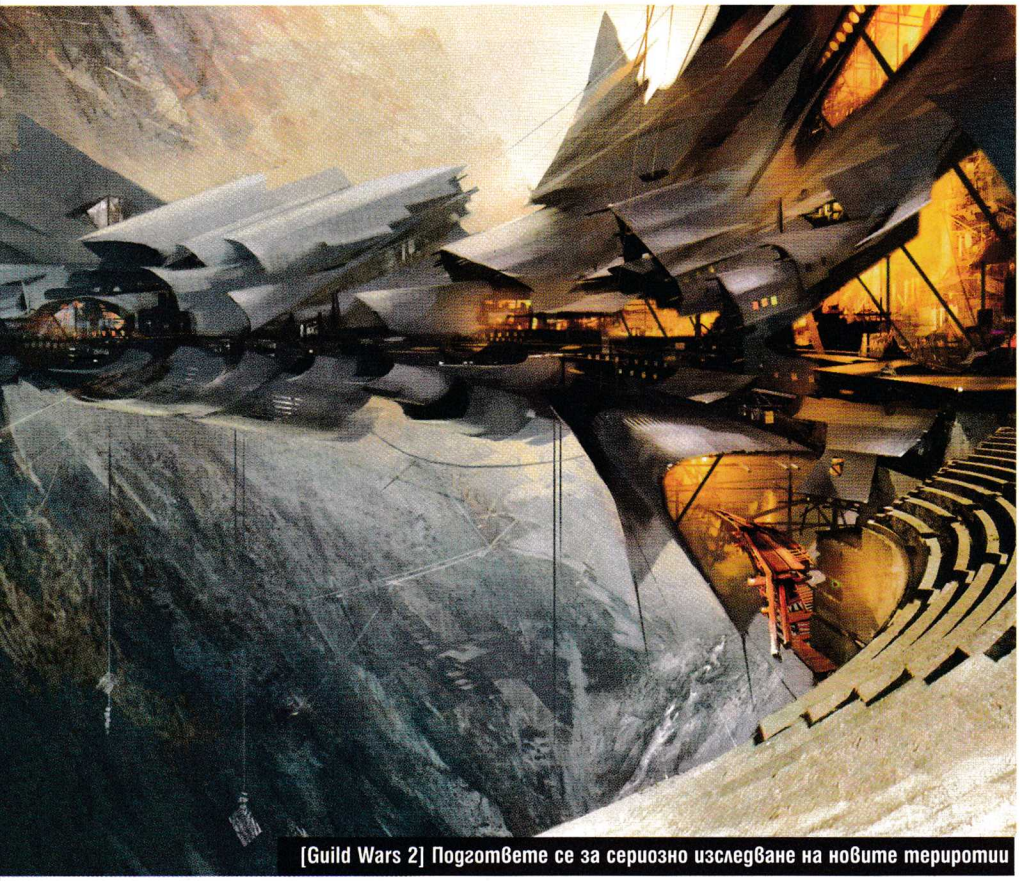
па, работили по GW). Но сега, когато играта се доказа като франчайзен и пазарен успех, може да се помисли за въвеждането на неща, за които до момента е нямало възможност. До излизането на Guild Wars 2 ни делят около 2 години, всичко в момента е в концептуален стадий, така че да видим за какво точно става дума.

Сетинг

Guild Wars 2 ще ни върне в земите на Tyria и Kryta няколкостотин години след събитията от Prophecies и Eye Of The North expansion-а. Земята и хората са се излекували от нашествието на чаровете и немъртвите и всичко изглежда спокойно. Или поне до момента, в който се пробужда едно забравено и смятано за победено зло. Кой е баш лошковецът, ще разберем не по-рано от есента. При направа на герой, освен професията му, ще можете да изберете и неговата раса. За сега са официално обявени четири – Силвари (елфи?), Asura (промоционалния минипет, който ще има и в следващият брой на PC Mania!), норните и чар. Като всяка една раса ще има уникални умения само за нея. И то не просто като козметична подробност (както е в повечето игри) – норните например, след стотици години живот във варварски порядки и сурови условия, ще могат да приемат формата на някой от зверовете на снежната тундра. Все още няма твърдо "да", че ще стане точно така, предстои да се уточни кои ще са професиите и дали ще можем да избираме втора професия (официалната позиция е, че ще има, но с оставена вратичка за промени). Със сигурност ще видим доста от познатите ни такива – воин, убиец, рейнджър и т.н. Всичко това ще доведе до много промени – една от тях е, че вече всеки един клас от всяка една раса ще може да носи каквато си поиска броня и дрешките вече няма да са специфични само за определени роли. Промените във физиката и начина на игра налагат и фундаментални новости в начина на битки и скил системата – според Arena Net те ще станат много по-динамични и активни. От друга страна, именно иновативната система от умения е една от "запазените марки" на GW франчайза и дизайнерите трябва много да внимават да не изневерят на феновете си.

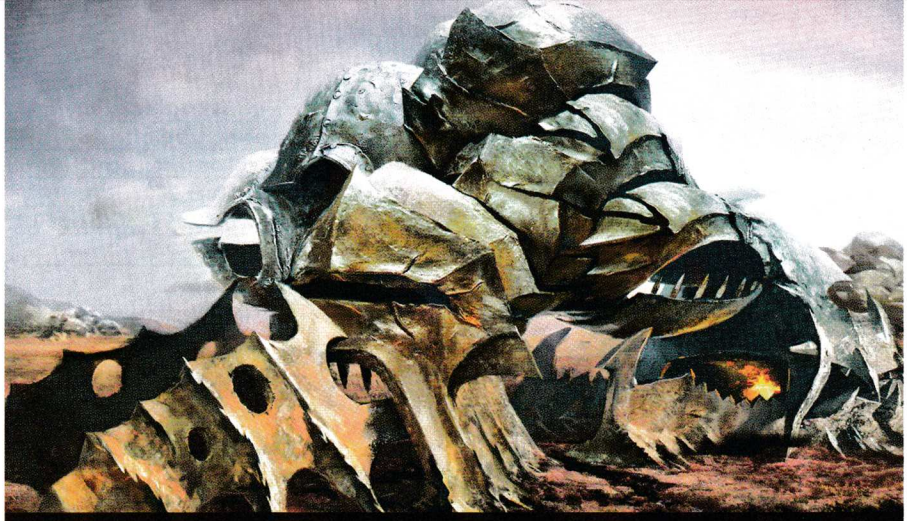
Кажете сбогом на хенчовете

В GW 2 няма да има и герои, а нов клас NPC-companions (компаньонки). Подобно на героите ще можете да променяте уменията, пета и екипировката им, но вече ще можете да водите само по един със себе си в групата. Те няма да заемат място (ако мисията е с ограничен брой места) и просто ще оказват допълнителна помощ. Ако пък не ви се занимава с тяхното развитие и микроменджмънт, няма да сте ощетени, получавайки уникални бъфове. Всъщност една от най-големите промени, които ни чакат, е излизането от инстанс механиката (индивидуално елитно ниво за всяка група герои) и преминаването към един "общ" свят за всички. Така една и съща зона ще е отворена за много играчи, не само за определена група. За да не се получи претоварване, светът на GW2 ще е разделен на малки вселени – един вид собствени сървъри, но с общи PvP арени. Това е и добро, и лошо. От една страна ще помогне за далеч по-динамична и "жива" Tyria. От друга, аз лично предпочитам да си спестя щастливия миг на ганкване и продължително дебнене в засада след това, познат ни от други онлайн ролеви игри. Помислено е и за low lvl PvP маниаците – няма да е нужно гилдията да ви "чака" – ако влезете на арена, автоматично ще получите максималните статистики за дадения Guild versus Guild мач.
По всяко време ще можете да смените света, в който се намирате, което, ако не се изпълни добре, може да се окаже нож с две остриета. От една страна ще предостави разнообразие, но от друга – може да се стигне до пренаселени и пустеещи зони. Въпреки че все още не е сигурно дали ще има битка с живи опоненти в куест зоните, "отварянето" им може да доведе и до доста проблеми (пречкане между играчите, докато правят един и същи куест и други). Това, заедно с подобре-


[Guild Wars 2] Подгответе се за сериозно изследване на новите територии

[Guild Wars: Eye Of The North] Висящи мостове над дълбоки каньони и тучни равнини

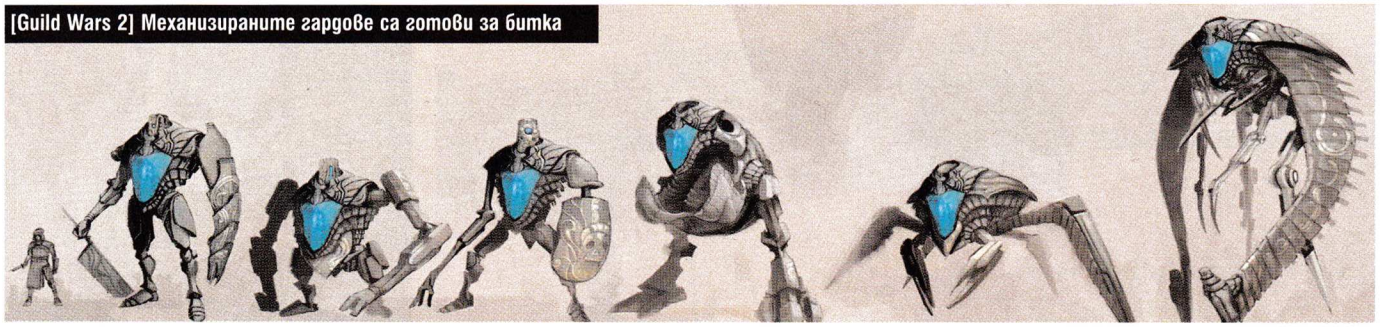
[Guild Wars: Eye Of The North] Дълбоко под земята се крият гробниците на боговете



[Guild Wars 2]
Очаквайте огромни размери! Както на света, така и на населяващите го създания

[Guild Wars: Eye Of The North] Развити цивилизации граничат с опасни диви зони

[Guild Wars 2] Механизираните гардове са готови за битка



ните гейм механики (ще можем да скачаме например) плюс някои брилянтни дизайнерски идеи, могат да доведат до изключителни резултати на ниво интерактивност.
Ето какъв пример ни дават от Anet:
"Получавате куест да изгоните дракон, тероризиращ дадена долина. Можете да използвате балистите в близката крепост. Ако се справите навреме, ще получите награда – ако не, драконът се спуска над селото и разрушава моста, което пък отключва друга поредица от събития, свързани с поправката му и т.н."
Звучи много интересно, но дори да става дума за серия от много малки скриптирани ситуации, ако са изпълнени качествено, можем само да се радваме. Говорейки за драконы, да вметна няколко думи за "зоопарка" в играта. GW 2 има идеята да е с епични пропорции и този лайтмотив се е просмукал и сред враговете ви. Ще видите как с всяка следваща кампания стават все по-разнообразни и големи. Очаквайте сблъсъци с чудовища с размера на малък жилищен блок и високо технологични паметници, които за секунди се трансформират в огромни ходещи екзоскелети.

Финално

Все още е прекалено рано, за да се прогнозира колко от целите, поставени от Arena Net, са реални, но нещо ме кара да им имам доверие. Професионализмът, с който се справиха до момента толкова дълго време (три игри за година и половина са достатъчно, ако нещо е можело да се прецака, то щеше да се прецака) и любовта, с която работят, са налице и в този мащабен проект.
Ако го направят така, както го предвиждат, ще имаме едно от най-добрите MMO-та изобщо, но с тази разлика, че за него няма да се плащат месечни такси. Да, Arena Net смятат да не променят маркетинговата си стратегия и за техните продукти няма да се наложи да платите и стотинка повече след закупуването на самата игра. Времето ще покаже – аз лично останах силно впечатлен от всичко, което видях до момента.

Друго мнение

Пеню Дачев

Много ми се искаше да кажа още нещо за бъдещите две игри от вселената на Guild Wars, но за жалост цялата истинска информация за играта е вече изчерпана от колегата. Мога обаче да добавя, няколко от най-достоверно звучащите слухове, които се носят из Интернет по темата.
Единият е, че е предвиден World vs World режим, който ще е базиран не на битки между фракциите (Luxon и Kurzick), а на континента, в който е направен героят – ако е създаден в Елона, ще се биете за нея и няма да можете да ползвате скилове, които ги няма на тази земя! Кантски еър елета, кажете чао на Invoke Lightning! Ако това се окаже вярно, опитайте се да си представите битката Elona vs Turia или Cantha vs Tyria...
Друг доста лансиран слух е, че втората професия ще може да се сменя без проблем по всяко време, стига да не сте в сражение, а прочетох и за теорията, според която дори в самата пачанга ще може да зареждате темплейти, докато играете! Започваш като Minion Master некро и завършваш мисията като Spiteful Spirit некро! Последната интересна мълва говори за вдигане лимита на точките, които печелите от битки (Balthazar и Factions), така че да може АВ да продължава до безкрайност, а не на осем поредни победи да се тича до гилдхола...
Но каквото и да се случи и което и да се окаже истина от тези раздумки, важно е, че четвъртият адон е на път към нас, и има ясна идея за това какво ще представлява Guild Wars 2!

Интересни сайтове за GuildWars

http://www.guildwars.com
Официалният сайт. Пресни новини и интересни събития.
http://gw.gamewikis.org/wiki/Main_Page
Уикипедията на играта! Много заредена и постоянно ъпдейтваща се.
http://www.guildwarsguru.com
Суперполезен сайт със страхотен аукцион! Прайс чек и продаване на всичко 24/7/365!
http://www.gwcartographer.com
Фенфикшън сайт на тема GiuldWars. Почитателите с писателски талант се изявяват мощно. Стигнали са до осемдесета глава!
http://www.crithitcomics.com/healmain.htm
Тук пък се вихри комикс-пародия по играта.
http://guildwars.headoff.com
Всичко за играта на родния ни език. Плюс това е и седалище на повечето гилдии с BG в тага.

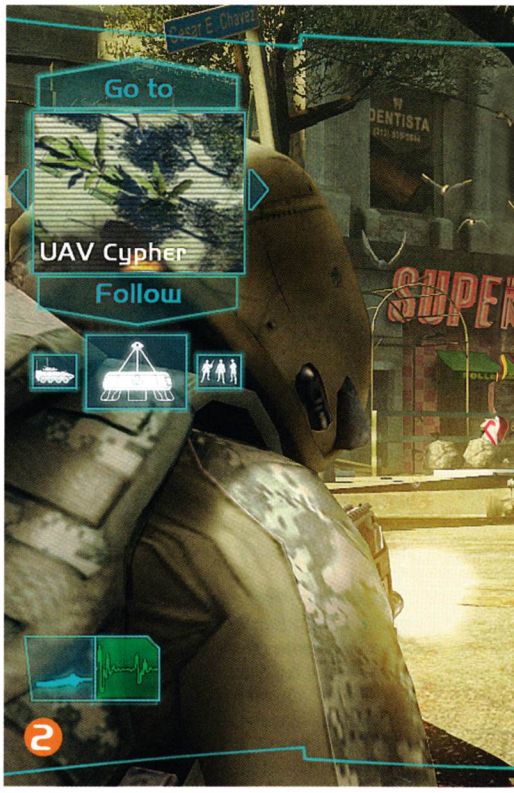
Жанр: **Тактически шутър**
Издател: **UbiSoft**
www.ghostrecon.com
Излиза: Юни **2007**
Платформа: **PC, Xbox 360, PS3, PSP**

Владимир Тодоров

Как се печели война, която все още не е избухнала?

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

1

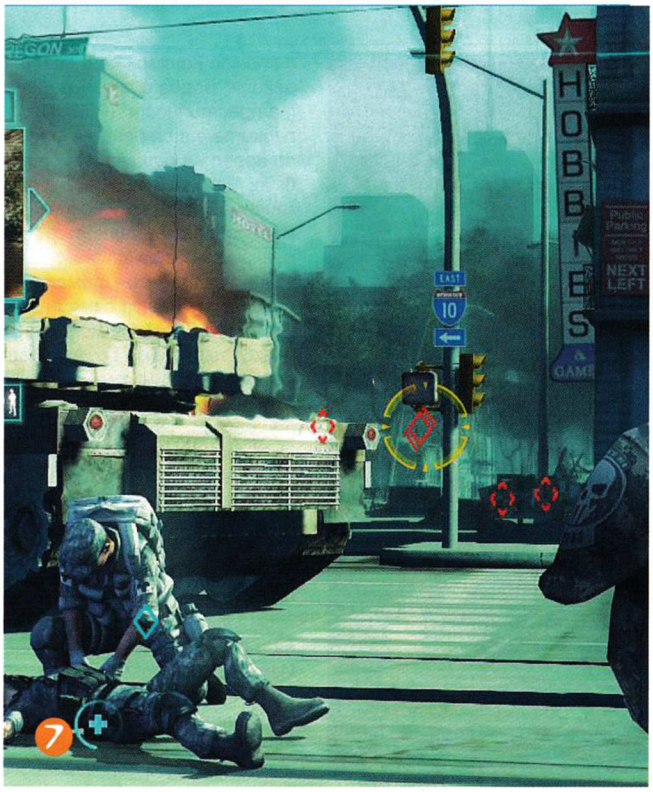


2

Възможно ли е да създадеш продължение на игра, която бе перфектна в почти всяко едно отношение? Естествено - като добавиш още от всичко онова, което я направи такава. Още опции, още оръжия, по-голяма свобода на действие, по-добра тактическа система, натъпкан до горе с екстри мултиплейър и прочие, и прочие! Какво повече ви трябва?

4

5



1 Войници на бъдещето
2014 година. Въстанически сили и привържениците на установения режим довеждат Мексико до гражданска война, която започва да представлява все по-огромна заплаха за Съединените щати. Скот Мичъл и неговите "призраци" са отново на линия – те са изпратени на границата, за да неутрализират проблема, преди да е станало твърде късно.

2 Не просто поредният порт
Подобно на своя предшественик, PC версията на GR:AW 2 се разработва отделно от конзолните издания. Всичко – от дизайна на нивата до по-голямата част на моделите – е създадено специално за потребителите на компютри, което означава, че GR:AW 2 за PC ще предоставя едно наистина различно изживяване.

3 Самотният вълк
Благодарение на режима Lone Wolf ще може да преминете през мисиите сам-самички, изживявайки се като Рамбо и въоръжени със свръхмодерна екипировка, която да компенсира липсата на шматкащия се около вас елитен отряд.

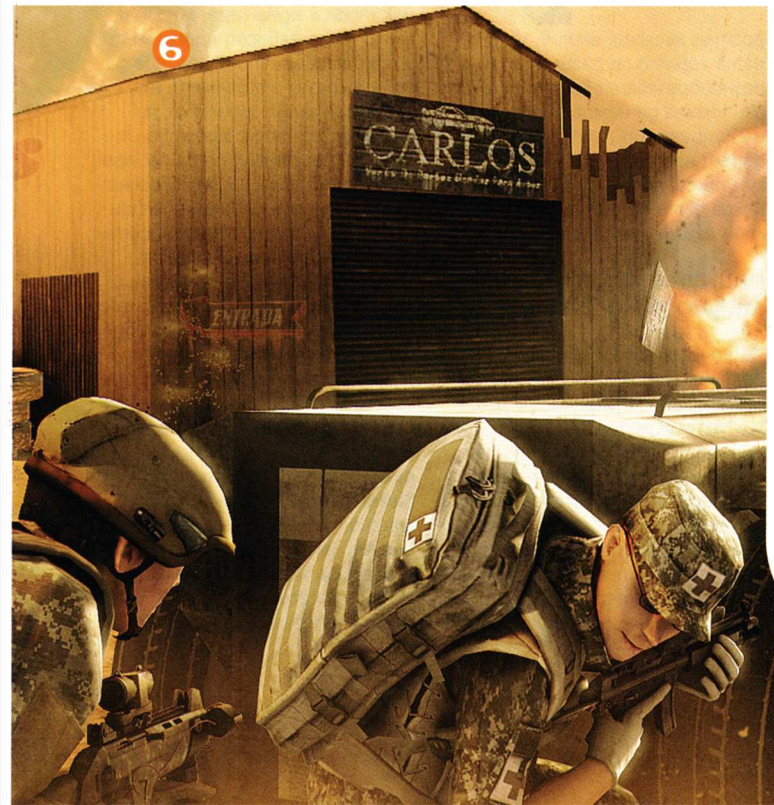
4 Епични сражения
В сравнение с първата част картите тук ще бъдат огромни и пълни със скрити противници. Това ще ви даде по-голяма стратегическа свобода на действие и ще имате в пъти повече място за по-комплексни маневри.

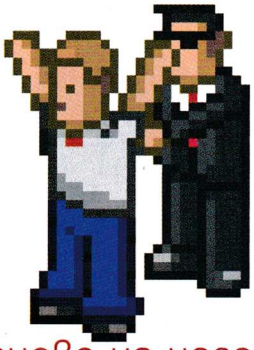
5 Cross-Com 2.0
Преработената Cross-Com система ще ви позволи да давате заповед на свой съотборник и едновременно с това ще виждате какво става през неговите очи. Няма да имате възможност да поемете контрол над него, но въпреки това въпросната опция ще бъде особено полезна, ако екипът ви е разпръснат из бойното поле.

6 Момчета и момичета
Освен 27-те нови оръжия ще се появят и женски модели. В екипа от "призраци" ще може да внесете и капчица грация с някоя мускулеста дама, вдигаща 120 кила от лежанка. Може да очаквате и огромно разнообразие от униформи и екипировка, с които да я облечете.

7 Death is not the end
Ако случайно предадете богу дух и дори медикът не успее да ви спаси, играта ще сканира областта за врагове, ще изчисли видимостта към възможните прикрития и чак тогава ще ви върне на бойното поле на френдли място. Хитро, нали?

8 Да застреляш другарче
Единственият недостатък на GRAW бе мултито и точно липсата на кой знае колко опции и възможности в него. Не и във втората част! Ще обменяте куршуми със своите приятелчета на десетки карти, някои от които ще са ексклузивни за PC версията, а режимите Siege и Hamburger Hill ще бъдат допълнени от Recon vs Assault, в който два отбора ще си играят на "призраци" и "мексиканци".



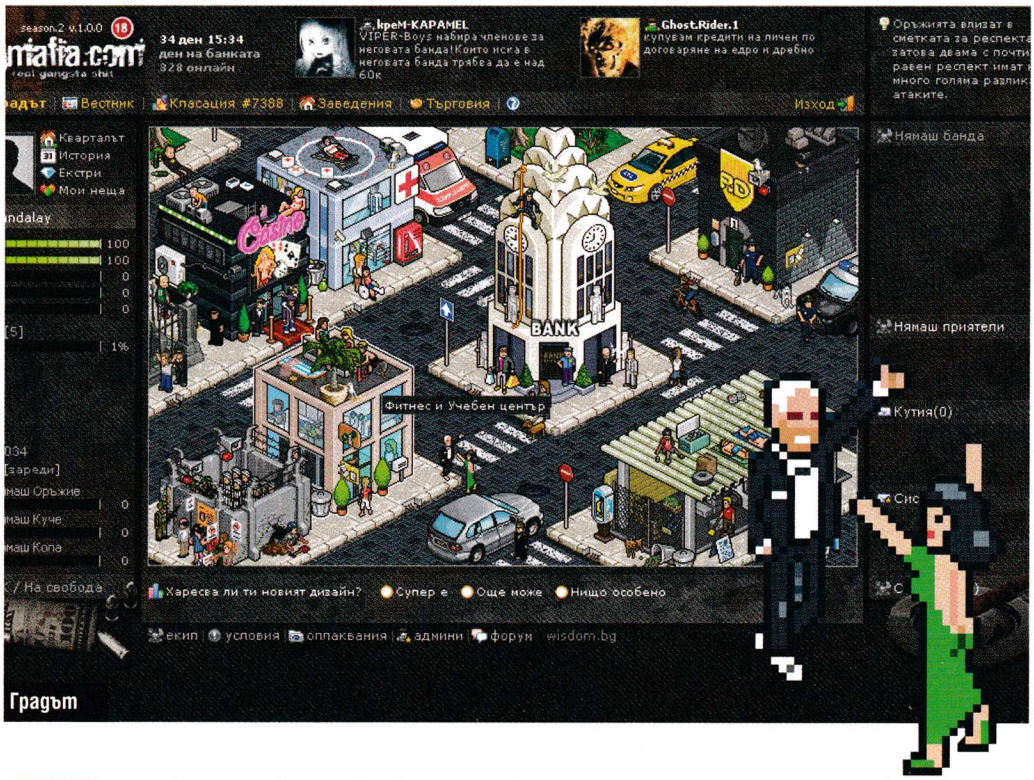


Жанр: **Онлайн стратегия**
www.bgmafia.com
Изисквания: **интернет**
Мултиплейър: **Да**

Асен Георгиев

За скандалното онлайн-приключение, сблъсъка му с ГДБОП и бъдещите планове на неговите създатели

bgmafia отвръща на удара



Българските онлайн текстови игри не са новост в интернет пространството. Те битуват във виртуалната реалност от години и безспирно привличат нови и нови фенове със своя зарибяващ геймплей. Едно от тези заглавия, около което напоследък се вдигна особено голям шум и дори беше забранено за няколко дни, е гангстерската стратегия bgmafia. За да научите повече за нея, както и за проблемите на създателите ѝ с правораздавателните служби, се свързах с нейния идеен създател Христо Гетов. Той е на 26 години, занимава се основно с измислянето и управлението на онлайн базирани игри и е готов да отговори на питанията ми, които смятам, че ще заинтригуват и вас.

Първото нещо, което изстрелвам към Христо, засяга създаването и старта на проекта. Вместо изпълнения с досада и отегчение кратък отговор, който очаквах, бързо-бързо бях всмукан в света на онлайн-текстовите вселени. "Идеята за bgmafia се роди в отговор на това, че вече имахме една успешна игра – Bitka.net и искахме да направим друга, по-добра от нея. Разсъждавайки каква тематика би била интересна, решихме да е игра, близка до реалността, т.е. до живота. Идейното и програмно създаване бе дълъг и продължителен процес", разказва Христо. Сега, когато геймката е факт, момчетата, стоящи зад нея, се радват по собствени думи на близо 150 000 потребители и разбира се на положителния прием, който тя получава сред юзърите. "Радостно за целия екип е, че с играта хората се развличат и разнообразяват своя живот, тя им помага да намират много нови приятели", споделя лидерът на проекта.

Целта ви, попадайки в гангстерския свят на текстовата онлайн игра, е да станете

най-големият мафиотски бос

Да печелите пари, да трупате респект, да си купувате коли и оръжия; да произвеждате алкохол, психотропни вещества и да се преборите с могъщата конкуренция. Наистина геймплеят не е като за десетгодишни момиченца и това е една от причините Христо и неговите колеги да имат проблеми с някои печатни и интернет медии, а дори и с органите на реда. Запитан за конфликта с Главна дирекция "Борба с организираната престъпност" (ГДБОП) и нападките от страна на медиите по адрес на bgmafia, Христо заявява: "За мен всяка игра е развлечение, така разбирам нашата. Въпросът за възпитателните функции на геймките е сериозен, но според мен темата е поскоро актуална за семейния и училищния кръг. Не може да се очаква игрите да възпитават децата, защото това е основна роля на родителите. Все пак при създаването на bgmafia сме търсили възпитателния характер – когато извършвате виртуални престъпления, рано или късно се озовавате в затвора." Слушайки размишленията на Христо, спонтанно изстрелвам поредния въпрос: "Според някои публикации вашата игра е опасна и подтикваща към насилие. Истина ли е това?". Отговорът на идейния създател не закъснява: "Тъжно ми е, че има такива болни мозъци в България и едва ли някой нормален човек би помислил такова нещо – все пак това е една игра. Много е лесно така набързо проблемът с подрастващото поколение да се прехвърли от болната на здравата глава. Не мисля, че ако българското общество има някакви проблеми, те са породени от една игра." В отговор на нападките от страна на някои медии, които дори не предоставиха възможност на хората, стоящи зад bgmafia да се защитят, екипът на играта излиза с декларация, в която излага своята гледна точка. В две категории са изброени характеристики, отнасящи се до това по какво "играта прилича на реалността" и по какво "НЕ прилича на реалността". "Напълно осъзнаваме, че сме копирали добро и лошо от света и езикът на играта е лек уличен жаргон; Играта копира живота в реалният свят, а в него има неща, които не са лицеприятни", защитават

ONLINE ONLY

проекта си авторите на bgmafia.

ГДБОП в действие

Интересно е да се отбележи какви точно са били съображенията на ГДБОП да прибегнат към блокиране на bgmafia за период от няколко дни. Идейният генератор Христо смята, че "основната причина е така създалата се обстановка и евтината сензация, предизвикана от медиите." Според него е нормално правораздавателните органи да реагират и да се опитат да предприемат някакви мерки, ако има законови нарушения. "В рамките на 2-3 дни, след разговори със служители на ГДБОП се изясни, че няма никакви проблеми и играта заработи отново", допълва той.
В резултат на тези разговори екипът поема ангажимент да нанесе някои промени върху геймката. "Основната промяна беше да можем да гарантираме по някакъв начин, че хората, които ползват играта, са пълнолетни. Регистрацията се прави като бъде изпратен sms от 25 ст., така ние гарантираме, че даденият играч се съгласява с условията за ползване, а едно от тях е да е над 18 години. Съответно имаме интерфейс, през който всеки родител може да провери дали от даден GSM номер е пратен SMS за регистрация и съответно, ако неговото непълнолетно дете играе, да окаже необходимия родителски контрол, ако прецени, че това е наложително", разказва Христо.

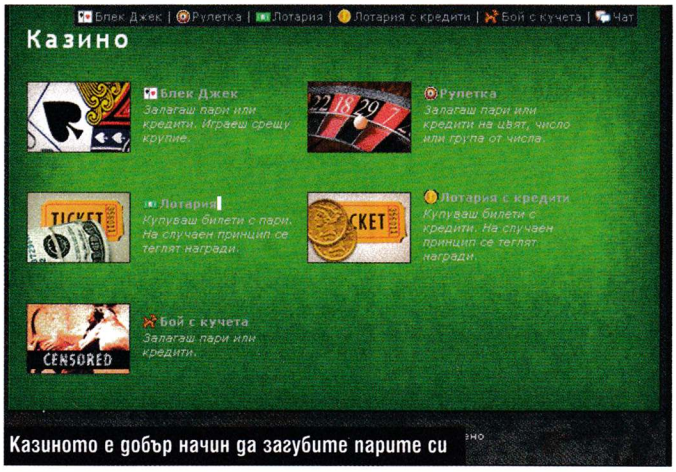
За конкуренцията и екипа на bgmafia

Българското интернет-пространство все по-застрашително започва да се насища, така че не мога да се сдържа да не задам и провокативния въпрос за конкуренцията. Знам, че в интернет пространството битуват още няколко български онлайн текстови игри и ме интересува как екипът на bgmafia се оценява в сравнение с тях. "Колкото и нескромно да звучи от моята уста, bgmafia постави нови стандарти към другите български онлайн текстови игри. Като се започне от графиката и се стигне до единадесетте профила, по които всеки играч може да се развива. Играта е така замислена, че в нея има за всеки по нещо – производство на стоки, търговия, улични битки и много развлечения", смята Христо Гетов.
Зад проекта, наречен bgmafia, се крият и Боян Кацарски, Стоян Дойчев, Сребрин Ватралов, Петър Илиев, както и мафиотските администратори и модератори, на които Христо изказва своите благодарности, защото "без тях нямаше да стане нищо".
По всичко личи, че работата в екипа тече като по мед и масло и се градят планове за създаването на поне още три игри. "В момента разработваме футболен мениджър, който ще бъде достъпен за игра от адрес www.otbora.com.
За есента планираме пускането на стратегия, близка до любимата на всички поредица Age of Empires и се надяваме, че в недалечното бъдеще ще създадем военна игра, разполагаща с порядъчно количество танкове и самолети", споделят хората от bgmafia.
След всичката тази позитивна енергия и желание за работа от страна на bgmafia тийм, не ми остава нищо друго, освен да им пожелая успех, очаквайки следващите им творения. И по-малко срещи с ГДБОП. ;)

Мултинационален втори рунд

Съвсем наскоро бе стартиран втори рунд и успоредно с него изцяло преведена на английски версия на bgmafia. Ако се чудите как ще се отрази това на посещаемостта, вижте какво има да каже по въпроса Христо Гетов: „От новия втори сезон на играта тя е преведена на английски език, като се планира в близко бъдеще превод и на други чужди езици. В момента, в който си говорим, около 8% от играчите са извън България. Само преди два дни процентът бе 5, така че явно има интерес и от чуждестранни играчи. Екипът на играта се надява да имаме същия успех, както и в България."

Вестник "The Mafia Times" на вашето внимание



Казиното е добър начин да загубите парите си

Жанр: **Екшън-ролева игра**
Издател: **THQ**
titanquestgame.com
Изисквания: **P 1.8 GHz, 512 MB RAM, gForce 3+**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

"Надежда всяка тука оставете, всички вие, що пристъпвате тук..." – из "Ад" на Данте

Titan Quest: Immortal Throne

Направи си сам

В някои по-големи градчета, включително и в тези, които не са част от света на експанжъна, ще откриете т.нар. Enchanters (чародеи). Чрез тяхната помощ ще може да създавате нов тип екипировка - т.нар. артефакти, за които прочее си има специален слот. Единственото, което се изисква от вас, е да донесете съответната формула, изпаднала по случайност от някоя гадина, необходимите материали (най-често реликви или чармове) и да заплатите подобаваща сума. Звучи сложно, но като цяло определено си заслужава. Ето ви пример за артефакт за 25 ниво – ако донесете пълните реликви Essence of the Domain of the Dragon-Kings и Essence of the Monkey King's Treachery, както и завършения чарм Raptor Tooth, ще получите Sunstone. Освен че ще увеличи общите, огнените и vitality щетите ви с 10 процента, той ще покачи защитата ви срещу огън с 25 % и ще ви снабди с 25 % Skill Disruption Protection. Струва си да притежавате подобно нещо. Представете си обаче какви формули биха паднали на епична трудност.

Винаги съм изпитвал някакво непреодолимо желание да седя с поглед на надрусано зомби, втренчен в щъкащите около мен като рояк неуморни мравки безмозъчни противници и да се помпам на левия бутон на мишката с надеждата, като ги убия, да хвърлят някой готин предмет. По възможност колкото се може по-як. И до ден днешен не мога да си обясня напълно защо се получава така. Но ето, че това е факт всеки път, когато си пусна Diablo, Dungeon Siege, Sacred и от няколко месеца насам – Titan Quest. Затова нямаше как да не се залепя отново за монитора, когато Immortal Throne се настани удобно на харда ми и успя да открадне още няколко десетки часа от свободното ми време, което за дълго бе ангажирано от вие-знаете-коя-онлайн-ролева-игра.

До царството на мъртвите и обратно

Качихте се на Олимп, сразихте един от най-могъщите титани и спасихте божествената кожа на Зевс и целия му антураж. Сега е време да слезете в мрачното подземно царство, където отиват всички непослушни елини, да се срещнете с митологични звезди като Ахил, Агамемнон и Минос, и да сритате задника на смуглия Хадес, който, наред с лодкаря Хирон и триглавия Цербер, е леко откачил и е решил да превземе земята на хората, заливайки я с армия от немъртви. Ще прекосите Средиземноморието и страховитата река Стикс, ще странствате сред Елисейските полета и ще си пробиете път през един куп огромни и зъбати чудовища от отвъдното, само и само, за да се доберете до двореца на Хадес, където ви очаква кулминацията на вашето титанично приключение.

Immortal Throne е с една идея по-зрелищен и разнообразен като куестове и дизайн и има един-единствен недостатък – той е само експанжън. И като такъв е относително кратичък. Но независимо дали ще биете Хирон със собствените му весла или пък ще режете главите на Цербер една по една, Immortal Throne ще ви изкефи максимално, най-малкото защото огромна част от проблемите, които ни тормозеха в оригиналната игра, са почти изцяло отстранени.

В Хадес е пълно със затворени в клетки души

Богове,
които трябва да си отидат, остават.
Богове,
които трябва да се намесят, зачезват.
Живите трябва да застанат
редом до мъртвите.
Да ги спасят от смърт.
Ела в Елисейските полета.
Ела по-скоро.
Ела сега.
Ела.

Малките допълнения:

- Часовник в горния ляв ъгъл, показващ времето в реалния свят, в случай че загубите представа за него. Което се случва доста честичко, бъдете сигурни;
- Екипирате предмети с десен клик – елементарно на пръв поглед хрумване, но без съмнение удобно;
- Вече може да виждате количеството здраве и мана, което имате – постоянно променящите се към положително или отрицателно цифрички дразнят, но ви ориентират доста по-добре за състоянието ви;
- Възможност за промяна на поведението на животното ви, когато кликнете с десния бутон върху портрета му – нормално, агресивно, защитно;
- Опция за автоматично подреждане на предметите в инвентара – толкова удобна, че човек няма как да не се запита защо я пазеха чак за Immortal Throne, а не я пуснаха с някой пач. Така си спестявате досадното пренареждане на десетките чармове и реликви, които откривате постоянно, с надеждата да попаднете на две или три еднакви, за да ги съедините;
- Допълнителен куик слот за умения, в случай че основният по някаква причина се окаже недостатъчен.

Развлечения за паралии

За да помогнат на кесиите ни да олекнат с една идея повече, авторите са въвели т.нар. свитъци, които определено не са от най-евтините. Те обаче ще ви позволят да правите по едно мощно заклинание, което никой от класовете герои не владее, след което изчезва безвъзвратно. Например призовете банда скелети или циклоп, които да ви помагат за кратко време, създавате механично приспособление, плюещо остриета във всички възможни посоки, увеличавате скоростта и щетите, които нанасяте, няколкократно, активирате вампирично поле около вас, което ще изсмуква кръвта на всички противници, попаднали в него и т.н. Последното удоволствие обаче ще ви струва 1049999 злато.

Никой герой не е товарно муле

Един от основните ми проблеми в оригиналния Titan Quest бе липсата на достатъчно място, където да побирам всички готини предмети, извиращи от съществата. За щастие сега може да разтоварите огромна част от товара си в т.нар. Caravan Drivers – едни от новите NPC-та в играта. Те ще ви дадат възможност да обменяте и предмети между всички останали ваши герои с т.нар. transfer area, която, подобно на почти всички нови екстри в експанжъна, е супер удобна. С нейна помощ успях да си прехвърля сума сини брони и оръжия от основния герой, който ги къташе за черни дни, на новия Seer, който си направих, за да тествам Dream специализацията.

Трикове и факти

Дълго време Immortal Throne се рекламираше с това, че ще добави цели 9 нови класа герои. Макар и вярно, подобно изказване е подвеждащо, тъй като в експанжъна ще открием само една нова специализация, наречена Dream. Когато си създадете герой, който ще я следва и усъвършенства, той ще се превърне в клас Seer (пророк). Оттам насетне са възможни осем различни комбинации с останалите специализации като Templar (с Warfare), Prophet (със Storm), Dreamkiller (с Rogue) и прочие. Ето как се получават девет класа. Малко объркващо за начинаещи, но и Браян Съливън трябва някак си да се рекламира (не че в случая с Titan Quest има нужда – славата на играта я предхожда навсякъде).

Решаващият сблъсък с Хирон

Властелини на съня

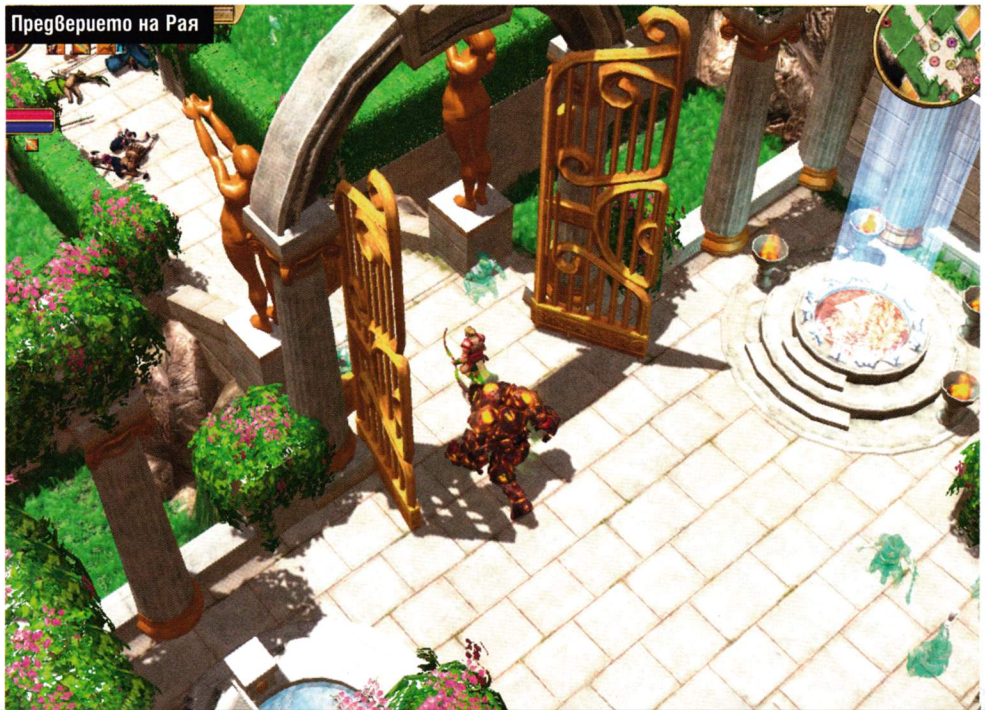
Освен допълнителните часове геймплей, другата най-явна новост, която ще откриете в Immortal Throne, е специализацията Dream, в която ще почерпите сили за уменията си от света на сънищата. А те са меко казано зрелищни. Дори и да не я изберете като основна, тя би паснала много добре на уменията както на воини, така и на магьосници.
Освен че могат да приспиват част от противниците си, докато довършват останалите с мощна хаотична вълна, която разпорва земята и вдига във въздуха всичко, през което мине, новият клас герои, наречени пророци, могат и да изчезват от света на живите, да се промъкват незабелязано до избрана от вас жертва и да й нанасят унищожителен удар. Последното е особено удобно в случаи, когато пет шест биячи ви препречват пътя до по-силен стрелец или досаден маг, обсипващ кратуната ви с метеоритни дъждове. А пророкът може да има свой домашен любимец – в по-късен етап от играта той призовава Кошмар: малко летящо далекобойно същество, което притежава способността да обърква противниците ви и да координира атаките на останалите зверове, които са с вас (призовани чрез свитъци или пък притежание на други играчи в мултиплейър игра).

Отборното куестване явно е на мода

Авторите не са подминали и мултиплейър режима на игра. Освен че сега може да се ориентирате в пъти по-лесно в лобито, отколкото преди, с един бърз десен клик върху портрета на играчите, с които сте партия, ще видите тяхната екипировка и инвентар. Разбира се, подобно на inspect опцията в WoW, и тук няма да имате възможност да им я взимате.
В дни, в които се говори, че Blizzard възнамеряват да създадат още едно MMORPG, а на хоризонта все още няма и помен от анонс на Diablo III, игри като Titan Quest без съмнение изпълняват ролята на перфектния заместител. Този месец дори е благодатен за феновете на хек-енд-слеш ролевите игри, тъй като на хоризонта изникна още едно подобно заглавие – Silverfall. Но за него ще си поговорим по-късно.

Разглоби си сам

Основна функция на чародеите е да разглобяват предмети, в които вече сте поставили някакви реликви или чармове. При това срещу символично заплащане. Проблемът тук е, че едно от двете ще бъде безвъзвратно унищожено. Ако искате да сложите нова реликва върху някоя готина зелена броня, значи ще унищожите реликвата. Ако пък смятате, че оръжието ви е твърде старо, но чармът в него ще ви върши по-добра работа – запазвате чарма.


Предверието на Рая

- Кошмарно добра Dream специализация, събрала в себе си най-доброто от воина и мага
- Дузина малки екстри, които правят играта в пъти по-приятна
- По-разнообразни като цели и изпълнение куестове

графика
звук
геймплей

5.0

- Все така зарибяваща, което действа зле на социалните контакти
- Опцията за Triple Buffering прави играта супер тромава
- Царството на мъртвите можеше да изглежда малко по-зловещо

ОФИЦИАЛНАТА ИГРА НА ШАМПИОНСКАТА ЛИГА

UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE®
2006-2007

www.uefachampionsleague0607.ea.com
www.pulsar.bg

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, logototo EA SPORTS са търговски марки или запазени търговски марки на Electronic Arts Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Всички права запазени. Официален Лицензиран Продукт на UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Използването на имената и приликите с истинските играчи е с разрешението на FIFPro Foundation, клубовете и/или лигите. Произведено под лиценза на Electronic Arts Inc. Произведено в ЕС. Думите UEFA и думите UEFA Champions League, заедно на the UEFA Champions League Starball и Трофея на UEFA Champions League са запазени търговски марки и авторско право на UEFA.
Всички спонсорирани продукти, имена на компании, имена на марки и лого са собственост на съответните имаджитеизвестители. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

ПУЛСАР

Жанр: **Аркаден екшън**
Издател: **CDV/Sigma Team**
alienshooter.cdvus.com
Изисквания: **P 1.7 GHz, 256 MB RAM**
Брой CD: **2**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Пламен Димитров

Пълно мазало!

Alien Shooter: Vengeance

ОТ: M.A.G.M.A. Energy Corporation
ДО: Пехотинец 001
ДАТА: 2027.09.11

Корпорация M.A.G.M.A., лидер в областта на (прецакването на данъкоплатеца с безбожни цени) на всичко, свързано с енергетиката, изисква присъствието ви в една от базите ни в Калифорния във връзка с възникнала там (оплетена до немай къде) кризисна ситуация. Поради острия и внезапен недостиг на персонал в базата (причинен от избиването на всичко живо в нея), Сашите услуги са крайно необходими. Половината от заплащането (което така и така няма да доживеете да похарчите), вече е преведено в банковата Ви сметка, а другата част ще бъде преведена по банков път (посмъртно) след успешното приключване на мисията (но на Ваше място не бих се надявал). Успех в работата Ви за корпорация M.A.G.M.A.!

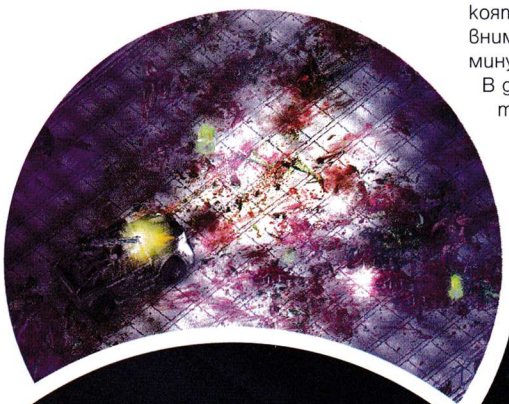
Забележка: С отварянето на този e-mail Вие се отказвате от правото си да подвеждате под съдебна отговорност корпорация M.A.G.M.A. за всяка ситуация, която е довела до вашето осакатяване, разчленяване, изкормване, изгаряне, дезинтегриране или смърт.

2+2=5?

На хартия, това е една нискобюджетна игра, изтървала времето си с поне пет години. Поне на хартия това е една леко грозновата, изометрична, линейна и повтаряща се джитка, която не би задържала нечие внимание за повече от няколко минути. Но само на хартия...

В действителност положението е съвсем различно. Отначало играта успешно успя да ме заблуди за качеството си. Подходих с лек скептицизъм, но успях да се откопча от нея, чак след като я превъртях. Тя има всичко, което може да се желае от една адреналинова бомба – много стрелба, хиляди противници и никакво мислене – абсолютна гениалност, събрана на два диска! Но няма да се отплесвам в лигавщини, а ще го дам по-професионално. Alien Shooter е една класическа ретро-игра, напомняща за онези, които преди много, много време разцъкваха на огромните аркадни автомати. В нея става въпрос за самосиндикално прекратяване на извънземна инвазия, стоварила се върху планетата ни благодарение на някой откачен очилат учен. В нея ще убивате – ще убивате толкова много, че след минута-две ще изгубите бройката на поразените противници, подът ще се превърне в зелено-червена локва от извънземна кръв и вътрешности, а гилзите по пода ще са достатъчни за направата на цяла дивизия немски танкове.

Започвайки кампанията, след като си изберете един от няколкото предварително създадени героя и нагласите специалното му умение (регенерация, нощно виждане, вампиризъм и т.н.), ще бъдете стоварени под нощното небе пред база, която е всичко друго, но не и приветлива. Управлението е елементарно – курсорът на мишката ви служи за мерник, а поради изометричната псевдо-триизмерна перспектива можете да се прицелвате само в кръг около себе си. Скоро се озовавате в неприветливите коридори на базата, а към вас са се затърчали безмозъчни чудовища, които си просят няколко изстрела в главата (ако имат глави де). И с това, общо взето, се изчерпват основните линии на геймплея. Наистина е толкова просто – в повечето случаи от вас се иска да стигнете от точка А до точка Б, избивайки всичко, мърдащо по пътя ви, и при възможност запазили всичките си крайници. Но това последното е по-скоро бонус.



Тъмнината е най-страшният враг... ако не броим извънземните в нея

Касапницата е пълна, често след вас остават морета от хемоглобин

Хм, от тази база не остана много

Лице на заем, в случая – робот на заем

Не се подвеждайте, че ще умрете от скука, докато играете – нищо подобно. Още от първите нива ще ви посрещнат вълни от всякакви паякообразни, скакалецообразни, калинкообразни и нанищо-не-приличащи твари, срещу които не помагат никакви префърцунени тактики и стратегии – враговете ви разбират само от порядъчно количество метал в месата. Трудността на сблъсъците нараства постепенно във всяко едно от 15-те нива, като за цялото времетраене на мисиите ще избиете буквално десетки хиляди пикселизирани чуждопланетни нашественици.

Hack'n'slash'n'kill'n'burn!

В играта са вкарани и леки ролеви елементи – твърде повърхностни разбира се, това все пак е hack'n slash, а не Baldur's Gate. Няма да сбъркате, ако оприличите AS:V на някакъв клонинг на Diablo II, само че в бъдещето. Всяка убита гад ви носи точки опит и след определен брой вдигате ниво. Тогава получавате пет точки, които да разпределите между различните характеристики на героя си (живот, сила, интелект, умение в боравенето с даден тип оръжие и др.). Това е всичко, няма да ви боли главата от пресмятане.

За анихилирането на вражеската армия ще разполагате със сравнително богат арсенал, разделен в пет категории – пистолети, пушки, автомати, базуки и огневи/енергийни оръжия. Преди началото на почти всяка мисия ще можете да похарчите събраните в предното ниво пари на най-близкия терминал, от който да се сдобиете с въпросните железа. Всяко по-ново оръжие в своя клас е по-добро от предишното, така че и тук няма какво да му мислите много – просто купувате помощното. Проблемът е, че е почти невъзможно да съберете достатъчно точки в уменията за боравене с различните видове въоръжение, така че общо взето ще трябва да избирате към кои кремъклийки да се насочите.

Освен с всевъзможни пушкала и амуниции за тях, можете да се накичите и с разни други джаджи като фенерче или очила за нощно виждане (абсолютно задължителни), радар, аптечки и т.н. Важна роля играят имплантите, които увеличават различни показатели на героя ви и естествено – бронята. На ваше разположение е гардероб с диапазон от кожена наметка до огромен титаниев боен костюм-екзоскелет, задвижван с допълнителни двигатели, който е на практика неуязвим.

В режим "Оцеляване"

нещата стоят малко по-различно – там започвате само с гол в ръката пищов на терен от стотина квадратни метра, а навсякъде около вас се появяват извънземни на талази. Целта, както подсказва името, е крайно ясна и важна за личностното ви развитие. Това обаче не я прави лесно изпълнима. Ако умрете, се прераждате на същото бойно поле и продължавате, като можете да имате максимално пет живота. Някои убити гадинки пускат я по някоя кутия с патрони, я по някой допълнителен живот, я някоя и друга кутия цигари... Колкото по-дълго запазите зъбатите и рогати твари далеч от пряк досег с вътрешностите си – толкова по-добре.

Играта е страшно зарибяваща, но реализацията ѝ наистина куца. Графиката е двуизмерна и въпреки добрите светлинни ефекти и стилно нарисуваните картинки, е безнадеждно остаряла. Това от друга страна е добре, защото и най-простият триизмерен енджин би се огънал под напора на стотиците противници, които на моменти се тълпят на екрана. Чудовищата от своя страна не притежават изкуствен интелект, различен от придвижването по права линия. Често се забутват в стени или ъгли и можете да използвате това в своя полза. Озвучаването на героите обаче е доста аматьорско, а лично мен музиката толкова силно ми напомни за StarCraft, че направо ме върна назад във времето :). Уви, професионалните ми убеждения просто не ми позволяват да поставя по-висока оценка.

Тази игра е своеобразен тест: ако не ви превърне в масов убиец, значи всичко, което се говори за компютърните игри са пълни измислици :).

Ако сте навити на няколко часа безмозъчна стрелба, докато екранът ви не се покрие изцяло с червено и очите ви не започнат да парят от взирането в десетките щъкащи по него гадинки, горещо ви препоръчвам тази игра.

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри.
Таксата на лиценза за мултиинсталация е 0,19 лв. месечно на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:
До 10 компютъра – 3 игри
От 11 до 20 компютъра – 5 игри
От 21 до 50 компютъра – 10 игри
От 51 до 100 компютъра – 15 игри
Над 101 компютъра – 20 игри

**Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД
GSM (088) 8393141
тел. (032) 624080, в. 101, 103

Жанр:	**Приключение**
Издател:	**Ascaron**
www.tortugagame.com	
Изисквания:	**P 1.7 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, XBox360**
Мултиплейър:	**Не**

Георги Панайотов

Йо-хо-хо, и бутилка швепс-с-с!

Tortuga: Two Treasures

Знаете ли кои са двата големи проблема на жанра "пиратски адвенчър"? Сигурен съм, че има и други, но основните са два. Първият – игри по темата излизат престъпно рядко, качествените – още по-рядко. Последната – Age of Sail: Caribbean Tealsi – се появи преди половин година. Това са 6 месеца без нищо друго по въпроса, срамота. Вторият проблем е, че започнах да изчерпвам бутилките, които да поставя след Йо-хо-хо-то в подзаглавието.

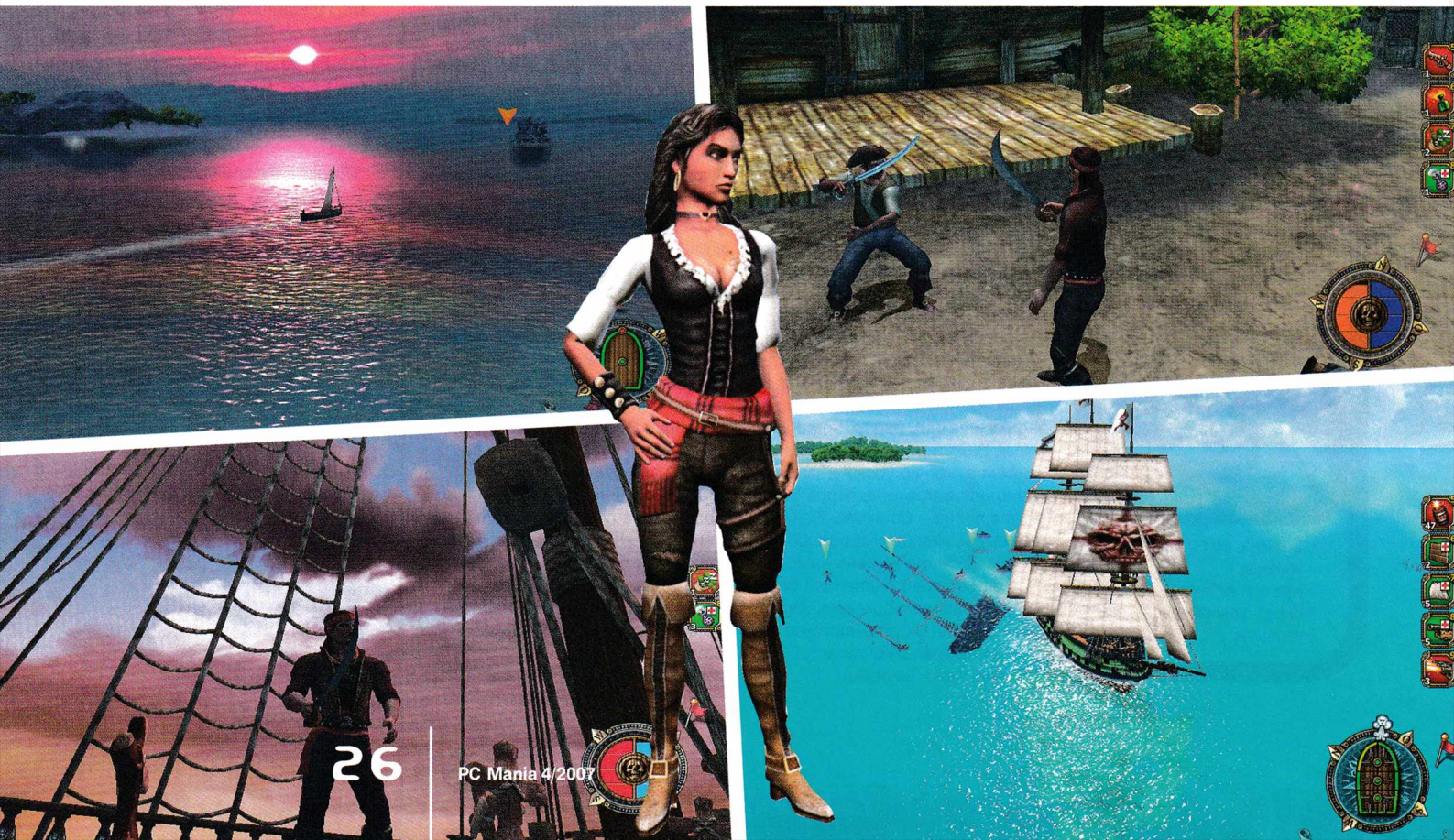
Нещо някакво такова...

Това не са "пиратите" на Сид Мейър. Да, приличат на тях, но не са. Не е и Age of Sail. Всъщност единственото общо нещо между трите игри е, че става дума за морски разбойници и съкровище. Естествено, че трябва да има съкровище. Присъствието на сандъче с благини и прелести (хардуерни чаркове и голи манекенки, please) е задължително, пък било то безумно изтъркано и клиширано. Основната разлика между Tortuga и двете гореспоменати игри е геймплейната механика. Вместо голяма карта и пълна свобода на действие при нейното проучване и обхождане, като от време на време правите по някоя задачка, свързана с историята, тук всичко се върти около сюжетната линия. Сценаристите са предвидили кога ще си на кораб, на какъв плавателен съд ще си, кога ще си на сушата и чий ще го дириш там. Всъщност това е доста добро решение. Така играта е повече адвенчър, отколкото симулаторно ориентирана. Действието е разцепено на 5-10 минутни мисийки, пред и след които има филмче. То е предварително рендвано, не е с енджина на играта и е доста добро актьорско озвучаване. Така Tortuga, вместо да се пъне да бъде подобра от почти перфектни игри, всъщност се намества удобно в собствена поджанрова ниша, където може да си се вее необезпокоявано от критичния ми геймжурналистически поглед и дори да го прави с финес. Защото, погледната като духовен наследник на "Пиратите", играта се дъни откъм съдържание и опции. Погледнато обаче от страната на адвенчърите с лек аркаден привкус, заглавието заблестява със сиянието на хубаво диамантче и то там, където си очаквал да намериш само буци въглища.

Мацки

Споменах историята. Няма да хабя половин страница, за да ти преразкажа нещо, което и сам ще разбереш – важното е, че има две бамбини. Едната е вуду жрица и тотално садо-мазо, другата е русичка, леко розова и блудкава, но не по-малко сексапилна.

И докато едната си пада баш гадже на главния герой, другата се оказва, че му е полурода̀, точно преди да стане белята с кръвосмешението. Останалото е мешавица от "Карибски пирати" без Орладно Блум (слава богу) и Джони Деп (жалко), сапунена опера от кабеларка по избор и "Братя по оръжие". Съкровището се оказва прокълнатото (а ти очакваше ли друго?), всеки докопал се до него, се превръща в зомби (не, сериозно – очаква-



ше ли друго?!), а всички мразят главния герой (т.е. теб) и се опитват да му вкарат гейското опашле на брадичката там, дето не може да си го обръсне. А за концепцията "съкровище-проклятите-зомбита" понякога ми се иска поне малко да променят последната част – например всичко живо се превръща в нимфоманясали манекенки, накачулени не на призрачен кораб, а в асансьора, който води към твоя етаж...

Корабчиие

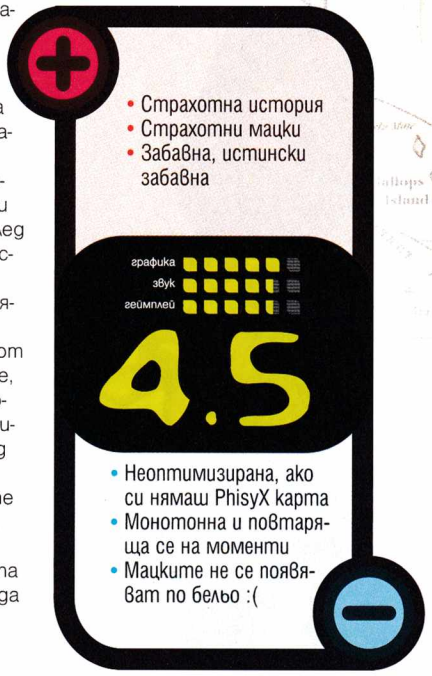
От малък съм се кефил на ветроходи, моренце, пирати... схванахте идеята. Затова искрено и по детински се радвам на всяка игра, даваща ми възможност да подкарам подобно нещо, че и да го накарам да стреля. Мисиите в Tortuga са разделени на два елемента – морски и наземни. Морските са най-често от типа: стигни до еди къде си, избивайки всичко по пътя си или без никой да те забележи. Стандартно.
Управлението на кораба обаче е доста аркадно и забавно. Накъде и как духа вятърът няма никакво значение, завоите се правят така, все едно карате лека кола, а не неколкотонна фрегата, а няма и нужда да се целите с оръдията: просто когато има враг в обсега ви можете да гърмите с тях. Малко кръгче около целта ви променя цвета си от червено, през оранжево и зелено в зависимост от шанса ви да уцелите. Отначало малко се стреснах. Когато играх Sid Mayer's Pirates, бях силно издразнен от това, че заради графиката и опростената система за прицелване морските битки губят голяма доза от реализма си. След това пощурях от щастие в Age of Sail. В нея дори липсата на 1 човек от екипажа или промяната с един килограм на товара се отразяваше на плавателните качества на коритото ви.
В Тортуга такова нещо няма и никой и не иска да има. Битките са забавни и лесни, можете да си събирате/купувате бонуси, които да прилагате веднага, като поправка на корпуса, платната и оръдията или някои по-екзотични. Върхът на сладоледа е призоваването на огромен кракен. Макар и не много ефикасен откъм щети, този морски звяр е адски ефективен като гледка, а и за половин минута корабът-жертва не може нито да мърда, нито да стреля – перфектно, за да го довършите с няколко залпа или да му се изплъзнете.
Можете също така да използвате различни оръдейни амуниции или да мятате запалителни варели след вас. Последните с малко умение и старание можете да използвате за направата на верижна експлозия, достатъчна да потопи цяла флотилия.

Муш, боц, проряз!

На сушата нещата са малко по-различни. Имате си една гола сабя и толкоз. Естествено, под формата на бонуси можете да пуцнете няколко пъти с пистолет или да метнете запалителна бомба, но те са по-скоро козметична добавка. Размахвайки сабята си, ще се научите на няколко нови трикчета – от бясното ѝ завъртане във всички посоки, преминавайки през блоковете на противникови атаки до точно прицелен ритник в "семейните ценности", да – точно там, под кръста.
Аркадният нюанс и тук е много силен, но проблемът на този аспект от играта е, че е сравнително монотонен. Сладурските гробчета, които лошите оставят, след като ги пронижете (изритате), и възможността да си оформяте гробища, е единственото, което спасява наземните битки от тоталната досада.
Противниците ви са малко като типажи (пирати, войници и зомбита от двата типа), а след третото сражение с бос просто няма с какво повече да ви изненадат. Аз лично се забавлявах доста на тътрещите се трупове и на това как никой от кралските гардове не ебаваше, че се разхожда сред живи мъртвци, а налиташе на секси пирата пред себе си. В този ред на мисли – тениска с надпис "Not in the face" или "Don't kill the sexy dude" много би прилягала на главния герой.
Но, както вече ви казах, играта е стори дривън и няма начин да подминете наземните мисии. Малко зло, което трябва да преглътнете до следващото готино филмче.

ShityX

В опита си да се използват последните хардуерни графични пинизи, Аскаронци малко са се поомазали – чакат ви клипинг, лиспващи текстури и т.н. графична гадост, ако не разполагате с въпросното парче пластмаса, струващо колкото една кадърна видеокарта. Не е лошо да го има де, но не и да е за сметка на качеството. Ако го няма – мрън!



ИЗДАТЕЛСКА КЪЩА "ХЕРМЕС" ПРЕДСТАВЯ

StarCraft

Някъде далече... във Вселената... Една история, изпълнена с автентичната атмосфера и легендарните герои от играта StarCraft. Класика на космическата фантастика!

В далечното бъдеще, на 60 000 светлинни години от Земята, нестабилната Конфедерация на хората е въвлечена в битка срещу загадъчните протоси и безмилостния рояк на зергите. Всеки от видовете се бори, за да осигури собственото си оцеляване сред звездите, в една война, която ще отвори нова велика глава в историята на човечеството... или ще предвещае неговия насилствен и кървав край.

Жанр:	**Ролева тупалка**
Издател:	**Bioware**
	jade.bioware.com
Изисквания:	**P 1.8 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD-9:	**1**
Платформа:	**PC, XBox**
Мултиплейър:	**Не**

Борис Цветков

Кръговратът на живота е нарушен и душите на мъртвите са осъдени на вечно, злокобно бродене...

Jade Empire: Special Edition

Кой не знае Bioware, кой не е чувал за тях? MDK, Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic... Но това беше преди години. А от тогава насам? Колко време мина, откак Bioware последно пуснаха игра за PC? Ето че сега, дали подтиквани от нуждата да позамажат този грях или пък от перспективата да измъкнат още някоя и друга кинта от джобовете на потребителя, една от добрите конзолни геймки на студиото най-после се появи и в компютърен вариант. Става дума за Jade Empire - екшън-ролева игра, изпълнена донякъде в духа на Рицарите на Старата Република, но със свой личен азиатски гунг-фу сетинг...

Хаос. Това е есенцията на света, първичната му форма. Съществуващият ред е резултат от мощта на Великия Дракон. Някога, много отдавна, от димящия хаос Драконът създал света и го направил перфектен във всяко отношение. Но природата, тази вселенска сила, изисква баланс. На всяко късче ред трябва да отговаря съответстващ хаос. А първият свят, перфектният, бил чисто превъплъщение на реда. Нямало как той да просъществува. Абсолютният порядък задушавал живота и оковавал развитието. Затова на хаоса му било позволено да се завърне.

А сега да прескочим няколко хиляди години и да погледнем настоящето. В главната роля: герой с изгубен в мистерия произход и забулено в неизвестност бъдеще, белязано от предвещана велика съдба, страховити машинации и дебнещи убийци. Но дали той ще поеме гордо по пътя на отворената длан или ще броди самодоволно по пътеката на стиснатия юмрук? Ще спаси ли империята или ще я обрече на гибел? Ще възстанови ли баланса на природата или ще остави душите на мъртвите да се шляят по белия свят, останали без водач към отвъдното? Това са неща, които вие сами ще решите, след като се потопите в приказно завладяващия свят на Jade Empire.

Разказаната с изключителна умелост история е определено най-силната черта на играта. От основната сюжетна линия, та до най-дребния страничен куест – всичко е изкусно поднесено и никъде няма да срещнете безлични задачи в стил „донеси ми кожата на десет пухкави мамута и ще ти връча ятагана на моментната радост."

Да не забравяме обаче, че все пак говорим за екшън-ролева игра. Колкото и време да отделите в приказки с колоритни персонажи, разискване на източни философии и разходки из местности, сякаш излезли от древна азиатска легенда, ще си прекарате и доста време, метейки пода с каквито злощастни злодеи, немъртви и демони ви се изпречат на пътя. А такива никак не липсват.

Бойната система

е откровено проста, но все пак достатъчно добра, за да не се чувствате ощетени. В основата ѝ са четири типа боен стил - сражаване с голи ръце, оръжия, магия и поддържащи техники. Всеки от тях има три вида атаки: бърза, мощна и околоврътна. Принципно можете да подсилвате атаките със своето "чи" - магичната енергия на персонажа. "Чи" обаче също е необходимо и за самолечение, както и при употребата на магическите учения. Всеки удар с оръжейните стилове пък изразходва вашата концентрация, която инак можете да ползвате за суперскорост, така необходима, за да избегнете или прекъснете навреме много от съкрушителните атаки на противниците.

Но нека илюстрирам с пример. Изправяте се срещу заклинател, запращащ по ваш адрес серия от огнени топки. Претълкулвайки се настрани, избягвате опасността, след което смразявате противника с тежката атака на ледения магичен стил. Скъсявате със супер скорост разстоянието помежду ви и му се нахвърляте с вихрушка удари от стила на тигъра. Призованият по-рано от мага голем обаче ви настига, точно когато довършвате господаря му. Едва успявате да блокирате отправения към вас трошещ костите удар. Знаете, че невъоръжените атаки много няма да помогнат срещу него, затова изтегляте дълъг меч и подсилвайки острието със своето "чи", се хвърляте в атака. Ако се оставите да бъдете заобиколени, набързо ще ви съсипят здравето.

С други думи, няма да мине номерът да тренирате само в една-две области, а ще трябва да развиете прилично поне няколко бойни стила, за да контрирате различните опоненти. Тук помагат и вашите

последователи

Вие избирате дали те да се бият рамо до рамо с вас или да изпълняват поддържащи функции от безопасно разстояние. Малка поправка - де факто само един избран авер стои до вас, а другите си почиват в лагера ви на по чашка чай. Всеки член на странната дружина, която ще акумулирате по време на пътуванията си, има ясно изразен характер и лична мотивация да ви следва. Не се и свенят да кажат какво е мнението им един за друг, което определено ги прави да изглеждат още по-живи.

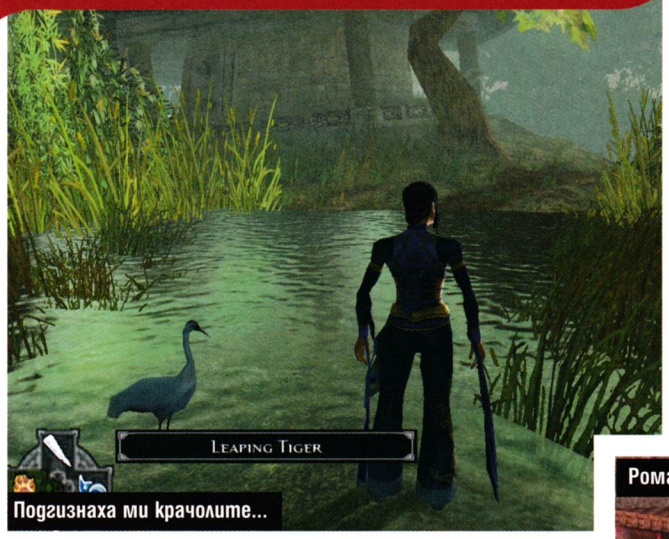
Ако пък се надявате да се накичите с всевъзможни брони и други разнообразни предмети, ще бъдете разочаровани. Инвентарът в играта се ограничава до мистичен медальон и различни-

те вълшебни камъни, които вграждате в него. Основните статистики на персонажа пък са само три: тяло, дух и разум. От тях зависят вашето здраве, "чи", фокус, чар, интуиция и заплаха. Последните три играят роля по време на разговори, а интуицията всъщност определя и шансовете ви да избегнете капани. Изобщо, що се отнася до балансиране на цифри, единствените по-фини решения се взимат при развитието на бойните стилове.
Но тук липсата на купища статистики изобщо не вреди. Играта залага на бърз екшън, всмукваща ви в интригите си история, страхотни диалози и възможността да играете както като благ защитник на всички онеправдани, така и като подъл използвач, интересуващ се само от собственото си его.
За да постигне въздействието си върху играча, Jade Empire, залага на

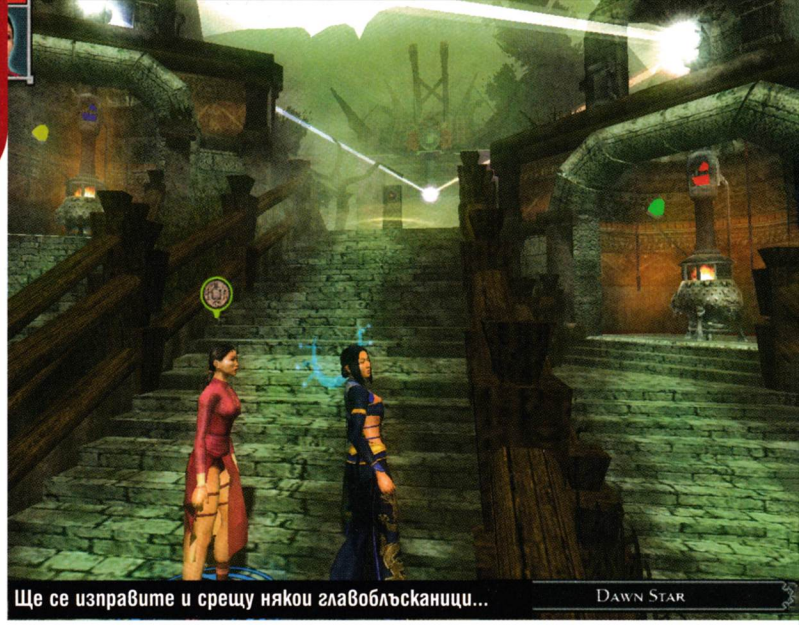
Висококачествен звук

И как иначе, след като близо половината игрално време минава в разговори с персонажите? Отличните изпълнения на гласовите артисти и силния сценарии

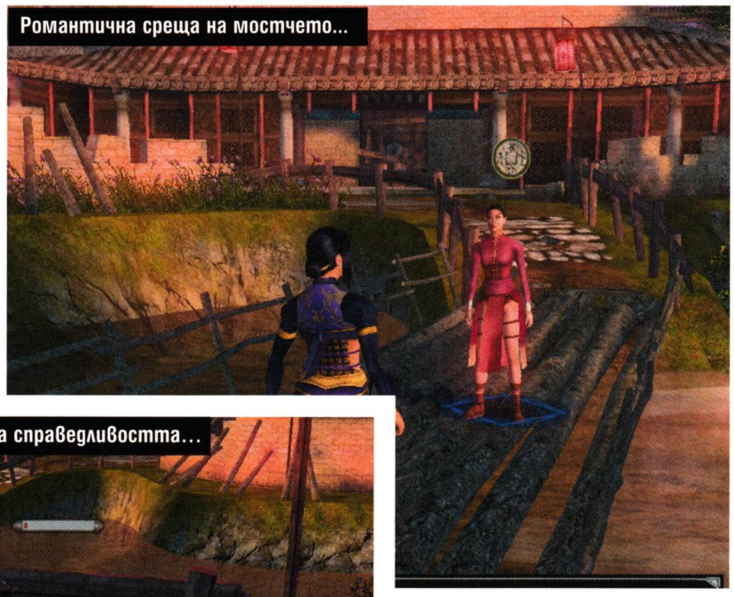
Да сриташ пламтящ кон-демон рядко е добра идея...



Подгизнаха ми крачолите...



Ще се изправите и срещу някои главоблъсканици...


Романтична среща на мостчето...

Раздумка с няколко лисички...

Преклон пред острието на справедливостта...

са печеливша комбинация, предоставяща истинска комична разтуха и драматични моменти. Музиката пък е достатъчно добра, за да бъде успешно издадена на отделно CD, а звуковите ефекти са на филмово ниво. Визията на играта може да се опише с една дума – красива. Разбира се, личи си, че графичната платформа е на годинки. Авторите са се постарали да подновят текстурите на PC версията, но от време на време все се намира някоя, която да изписка: „Вижте ме, аз съм замацано петно, правено за хикс-кашон." Броят на полигоните като цяло не е главозамайващ, но персонажите са доста добре моделирани.
Но докато визуално Jade Empire отстъпва на повечето игри от последно време в техническо отношение, по един друг показател тя размазва почти всичко друго.

Кра-со-та

Трудно е да го кажа с други думи. Пейзажите са достойни за луксозна картичка. Всеки регион, през който минете, ще остави визуален отпечатък в съзнанието ви. Гледали ли сте Тигър и Дракон? За изящество от този калибър говорим.
Ако Jade Empire има някакъв сериозен недостатък, то това е, че като за жанра си е сравнително кратка. Минава се за няма и 40 часа. Утехата е, че приключението има няколко различни завършека, а преживяването е доста различно, ако играете, следвайки философията на длана или тази на юмрука, като поддръжник на реда или хаоса. Очевидно е, че Bioware трябваше да пуснат компютърния вариант доста по-рано, но дори и така играта си заслужава. Не че разликите с Xbox версията са толкова значими: подобрен интелект на противниците, преработени текстури, по-високи резолюции, допълнително, по-високо ниво на трудност, още два бойни стила, управление с мишка и клавиатура я възможност да навържете бърз достъп до значително повече от четири стила, което е добро предимство по време на битка... Добре де, може би тези промени са достатъчни, за да привлекат дори изиграли заглавието при конзолната му поява преди две години. Все пак, за нещастие, игрите с толкова добра атмосфера се броят на пръсти.

- Страхотна атмосфера, майсторски разказана история
- Отличен звук и изящна визия
- Кунг-фу демони за PC

графика
звук
геймплей

5.0

- PC версията закъсня с няколко години... и си личи
- Бойната система можеше да е по-дълбока
- Минава се за няма и 30-40 часа

MANIA
ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
Клуб Mania (кв. Гео Милев, Sky City център, ет.3)
100 компютъра, Pentium IV D, 3,4 Ghz
GeForce 7600 GT, 17" LCD Philips
Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 17" LCD Benq
Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 19" LCD HP, 19" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
50 компютъра, Pentium IV D, 3,4 Ghz
GeForce 7600 GT, 17" LCD Benq
Възможност за игра във
всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam
САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!
КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ
ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН NETWORK ООД
ВИЖ НА СЛЕДВАЩАТА СТРАНИЦА

Жанр: **Екшън**
Издател: **Bohemia**
www.armedassault.com
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

Рийл шит генгстъз!

Armed Assault

Става все по-готино да се пише за шутъри. Навалицата на игри, в които чрез хиксчето в центъра на екрана можеш да изразиш афинитета си към насилие, доведе до няколко неща. Родиха се маса клонинги и субжанрове. Настана и масивен кикот по адрес на някои от по-малко можещите разработчици. Е, няма я вече тръпката малко или много. Но пък откъде в своята некомпетентна откривателска и изпълнена с ентусиазъм геймърска душица бих могъл да предположа, че съществуват бутоните Load и Save в първите две Делти. Славни времена си бяха де, излазвах си като пич по 1-2 километра за 20 минути реално време. След това супер реалистичните шутъри малко поотстъпиха на мейнстрийм теченията в жанра...

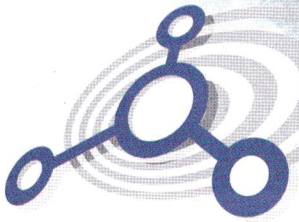
Pwning noobz in the morning

Еволюцията

Отначало беше достатъчно просто да се шматкаш по коридори. След това с развитието на хардуера започнаха бавно да се въвеждат открити местности. Графиката и възможностите пред играча ставаха все повече. Игрите се разделиха на две по-главни течения – "нормални" и ултра реалистични. Вторите се отличаваха с това, че оръжията в тях, също като реалните, се влияят от атмосферните условия, имат откат и най-вече... убиват с един изстрел. Понарадвахме се и на това, след което пазарът – т.е. ние геймърите – зажадняхме за нещо повече, за да запазим интереса си. Появиха се превозните средства. Първо просто плахи опити, после радикални концептуални решения, довели до маркетингови и франчайзови успехи (Battlefield например).
Една от тези революционни за жанра игри беше Operation Flashpoint. В нея нямаше пищни текстури, нито пък добре анимирани човечета. Шарените цветови гами се предадоха пред заливащите тоналности на сивото, зеленото и кафявото. С други думи, играта визуално беше ръбат чук. За сметка на това тя предлагаше един от най-реалистичните физични модели, огромен асортимент от оръжия и превозни средства. Макар и трудно в началото, хората я приеха и й се израдваха. Уви, в родината остана силно недооценена покрай CS манията, която продължава да се вихри. Това, което Operation Flashpoint обаче закова като основна перла в короната, бяха откритите пространства – играчът имаше почти неограничен достъп до огромните местности, на които да играе така, както най-много му харесва. Логично е добрите идеи да имат продължение – Armed Assault е нещо подобно, създадено от Bohemia Interactive – автори на гореспоменатия шутър.

Имало едно време...

Въпреки всички проблеми на енджина, Operation Flashpoint успя да създаде около себе си огромно и учудващо продуктивно мод общество. Редакторът за карти и мисии, включен към Armed Assault, би трябвало да направи същото. Идеята е, че мод мейкърите винаги са представлява-


WWW.MEGALAN.BG
МЕГАЛАН ООД

НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН
МЕЖДУНАРОДЕН 2.5Mbit
БЪЛГАРСКИ 20Mbit
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА 25.00лв.

НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН
МЕЖДУНАРОДЕН 5Mbit
БЪЛГАРСКИ 40Mbit
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА 40.00лв.

Покритие в кварталите: Витоша, Дианабад, Дружба 1, Дървеница, Изток, Младост 1, Младост 1а, Младост 2, Младост 3, Младост 4, Мусагеница, Полигона, Студентски град

Безплатни телефони за информация
0 800 18 400
0885 011 000, 968 9000

ли неизчерпаем източник за свежи идеи за всеки гейм разработчик. Все пак няколко стотици гейм дизайнери, пък били те и начинаещи, са по-добре мислещи от един ограничен кръг от десетима. На базата на интереса към най-известните модове, от Bohemia разбират какво искат феновете и какво ги привлича, запретват ръкави и резултатът е налице. И той е доста добър.

Като начало – играта е изцяло стори дривън. Кратките оперативки преди всяка мисия са заменени от кът сцени, рендвани с енджина на играта. В течение на 20 основни операции ще преведете отряда си от US солджъри през военен конфликт в Южна Африка. Всяка мисия е доста дълга и комплексна, с огромен набор от задачки – от стандартните "открий и унищожи" до малко по-специалните конвои и измъкване на приятелски единици от "горещи" зони. Ще можете да се впуснете и в някои допълнителни акции. Те са по-малки по обем и рядко отнемат повече от половин час, но помагат зверски много за успеха в основната ви мисия. Например трябва да проникнете в градче, да изнесете катапултирал от хеликоптера си пилот и да се върнете по живо по здраво. Ако искате, можете веднага да се метнете в патакламата и след доста терзания да изпълните успешно воинския си дълг. Можете и преди това тихичко да налазите близкото враже летище. Малко пластилинени кубчета на определени точки, голямо БУУМ и след това можете да забравите за тормозещите ви бойни хеликоптери.

По време на битките няма да сте сам – взводът ви ще следва всяка ваша заповед и като игнорираме някои редовни за ИИ-та кретении (набутване пред мерника ти, докато проверяваш концепцията "Guns dont kill ppl, I do!"), се държи адекватно. За удобство и по-добър изглед над ситуацията с един бутон можете да минете от очите на войника си в режим "птичи поглед". Липсата на опция за изцвъкване върху главите на гадовете се компенсира с възможността да раздадете доста по-адекватни заповеди и да наблюдавате как хората ви се справят с тях.

Реализъм

Играта е мащабна във всяко едно отношение. Арсеналът е добре познат на игралите Operation Flashpoint и предлага чудесен набор от пистолети, леки и тежки скорострелни карабини, SMG-та, снайпери и тежки картечници. Повечето имат няколко режима на стрелба и допълнителни екстри като гранатомет и/или визьор. Производството е руско или американско.

Подобна е и картинката при машините. Кеф ти моторче, кеф ти танкче. Независимо дали се опитваш да преодолееш даден терен в лекия бронетранспортьор или раздаваш правосъдие с Ка-50 (това са едни много-много лоши руски хеликоптери), физичният модел е много добър, а управлението е на тънката граница между аркадата и сериозния симулатор и дори успя да ме изпоти на моменти. Това, което ми хареса е, че към повечето ситуации в играта можеш да подходиш по различен начин в зависимост от желанията си.

Джипката е гот, освен това е бронирана

Няма ги моментите тип: даваме ти танк, само да убиеш тези на лошите и ще ти го вземем при първото влизане в града. Огромните карти позволяват наистина да развихриш въображението си и дори обикновен небронран автобус може да ти влезе в работа, пренасяйки момчетата през поле, за което ще ви трябва 15 минути ингейм спринт. Съвсем възможно е и секунди след като си се промъквал сред шубраците да се озовеш насред ожесточена танкова битка. Точно това ниво на реализъм я прави и недостъпна за повечето обикновени геймъри.

Мрън-Мрън

Да, графиката е наистина впечатляваща, но изисква доста от машината ти. А в игра, в която всеки куршум убива, е адски неприятно да станеш жертва на лага. Друг особено неприятен момент е, че това не е Battlefield, за да се научиш да караш повечето машини (без моторетките и джиповете), ще са ти нужни известни тренировки, а първите опити за полет неизменно ще завършват в онова голямо зелено нещо, наречено Земя, което по една случайност е в комбина с мръсника Земно Притегляне. Съчетано с досадно продължителния Load, това може бързо да те откаже. Може би след няколко пача ще се оправят повечето проблеми, но засега играта си остава едно хардкор предизвикателство, което не е за всеки. Затова са и не съвсем високите оценки – просто по Armed Assault е трябвало да се поработи още съвсем мъничко – може би два месеца, за да е изцяло завършен продукт.

Който се вози – печели, който не – се дави

Жанр: **рали**
Издател: **Atari**
www.testdriveunlimited.com
Изисквания: **P 2.4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, X360**
Мултиплейър: **Да**

Орлин Широв

Оригинални идеи, свежи решения и всичко това на Хавайските острови...

Test Drive Unlimited

Ако рейсинг симулаторите имат нужда от нещо в днешни дни, то това със сигурност е оригиналност. Аз лично се чувствам така, сякаш играя все едни и същи автосимулатори вече 17 години и дори и малкото нови глезотийки като възможности за тунинг на колата изпълват душата ми с радост. Крайно време е разработчиците на такъв тип забавни продукти да помислят малко и да внесат разнообразие в иначе посивяващия бранш. И все пак никога не съм предполагал, че именно класическият Test Drive ще се опита да разкраси скучните и монотонни рейсинг игри. След като от поне 10 години тази серия е в пълен застой, а всеки опит за нова игра по темата е по-скоро разочарование, не съм и очаквал, че тазгодишното издание може да ми хареса. Test Drive Unlimited ме изненада приятно и въпреки че не е сред най-добрите спортни игри, които са ми попадали, бих казал, че идеите й са доста оригинални и със сигурност ще вдигнат летвата на спортните игрите.

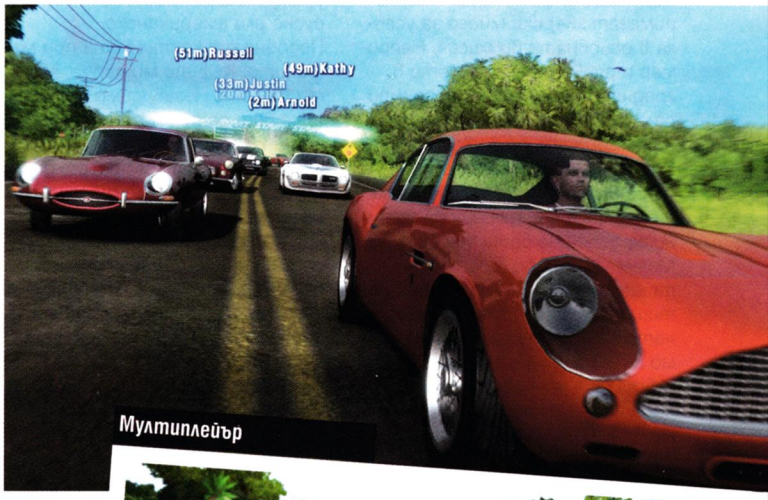
Test Drive Unlimited ще ви пренесе не другаде, а

на остров Оаху, Хавай!

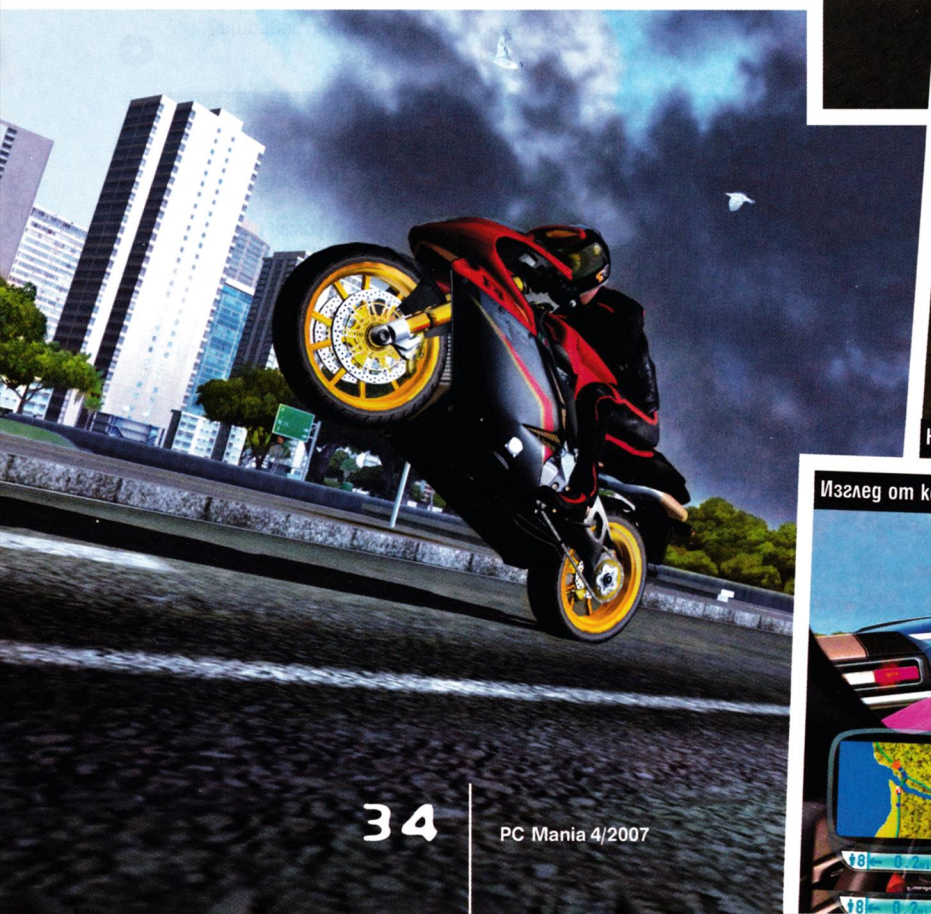
Именно там се намира столицата на райското кътче Хонолулу, откъдето започва всичко в този Test Drive. Интерактивният геймплей ще ви направи впечатление още от първия миг, в който пуснете играта и трябва да изберете персонажа, с който ще се впуснете в състезанията. След кратък полет от континенталната част на САЩ до Хавай (не че Хавай не е част от САЩ), кацате в Хонолулу и наемате кола по ваш избор, с която да се придвижите до имот, който да закупите. Така започва всичко.

Добре дошли в рая!

Ако до този момент нещата не ви звучат като рейсинг симулация, не трябва да се учудвате. Интерактивността на Test Drive Unlimited е много голяма, като често ще ви се налага да си търсите нова къща (когато



Мултиплейър



Не е ли загладен този Lexus?

Изглед от кокпита

съберете повечко пари), нови дрехи, нови МПС-та и т.н. Авторите на играта са се постарали доста и са моделирали целия остров Оаху, като – по техните думи – на него има 1000 мили асфалтиран път и поне още няколко пъти по толкова off-road. Декорът е направен много приятно, като всичко е в стил "хавайски рай", а тези от вас, които случайно са посещавали това място, вероятно ще познаят много от дестинациите. Авторите предупреждават, че на острова има над 1000 полицаи, които само чакат да направите някое нарушение, за да ви подгонят. Ако се постараете достатъчно, без проблем можете да си спретнете атрактивно преследване с барикади, конвой патрулки след вас и тонове адреналин.

Когато пристигнете на Оаху, ще видите карта на района, която е реализирана в стил Google Earth. На нея ще виждате всички обекти, достъпни за посещение. Това включва магазини за коли, за тунинг, за дрехи, за недвижими имоти, състезания и т.н. За пореден път ще повторя, че интерактивността на Test Drive Unlimited е толкова голяма, че може да послужи за пример на всеки, който се е заел с производство на автосимулатор. В цялата тази джунгла от избори състезанията са само част от цялата картинка, а не единственото нещо, което можете да правите. В соловия режим надпреварите са няколко типа, като например гонитба по чекпойнтове или състезание с други коли. Истински се изненадах обаче, когато видях стопаджия, дигащ палец - той ме помоли да го закарам няколко мили надолу по пътя! Истинското бижу в Test Drive Unlimited е мрежовата игра. Много важна част е онлайн режимът, когото авторите наричат

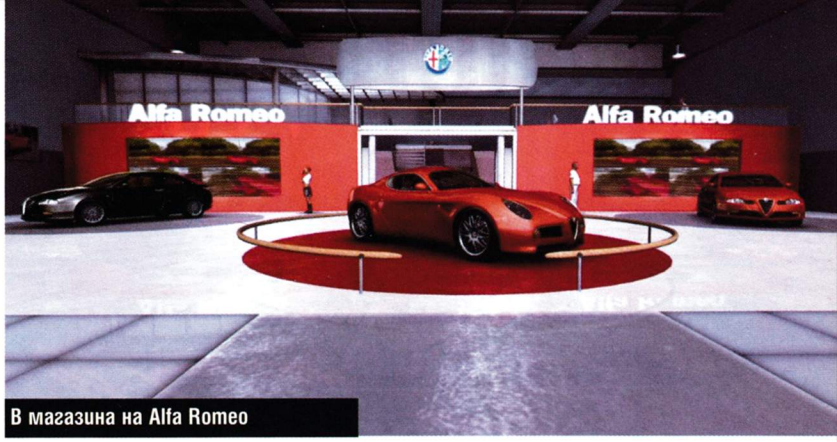
MOOR – Massively Open Online Racing

Това означава, че всеки път, когато пуснете играта и сте в интернет, ще виждате къщичките на други състезатели, а по улиците ще се движат МПС-та (казвам МПС-та, а не коли, защото можете да карате и мотори) на различни собственици, готови да ви предизвикат по всяко време. Това изпраща Test Drive Unlimited на едно съвсем друго ниво, където автосимулаторът просто няма граници. С множеството сървъри и огромната площ на остров Оаху, TDU е един вид виртуална площадка за всякакъв вид автозагравки. С огромния автопарк, включващ над 90 возила, разнообразието е гарантирано (с фирми като Ferrari, Maserati, Lamborghini, Audi, Dodge, Pagani, Aston Martin, Mercedes-Benz, Lotus, TVR, Jaguar, McLaren и Saleen). Освен това в магазините на официалните дистрибутори на Хавай, постоянно се появяват нови модели, което гарантира почти неограничено забавление (unlimited, точно като името на геймката).

Както казваше един приятел, "много хубаво не е на хубаво" и затова идва и моментът да спомена лошите страни на играта. Първото нещо, което се набива на очи, е размерът й от 8 гигабайта, което дори и за днешните разбирания е доста. Графиката, която е много загладена и атрактивна, изисква СУПЕР НОВИ машини, за да изглежда на ниво. На по-стари конфигурации просто нямате шанс да подкарате Test Drive Unlimited, а дори и да го направите, нещата няма да изглеждат като хората. Звуците на двигателите не са сред най-добрите и определено имат нужда от още нещо, за да се приближат до реалността. Управлението на МПС-тата е сякаш замислено за волан и с клавиатура е малко вдървено, затова, ако искате да се насладите максимално, определено ще трябва да се сдобиете с нужната хардуерна периферия. Последно, но не на последно място, искам да попитам Atari:

Къде са всички хора?

защото след като обиколих целия остров, така и не видях едно движещо се човече по улиците... Въпреки гореспоменатите лоши страни на играта, Test Drive Unlimited определено е приятно нововъведение в бранша. След голям застой и дълги години на провали и издънки, серията Test Drive най-накрая изпъкна с нов принос в развитието на рейсинг симулаторите. Надявам се останалите разработчици да се вдъхновят и скоро да добавят нещо наистина оригинално в този стил.



В магазина на Alfa Romeo

Test Drive серията

Test Drive (1987)
Test Drive III: The Passion (1990)

Test Drive е поредица с много заслуги за развитието на рейсърите. Именно тази игра постави основите на истинските спортни състезания тип Need For Speed. Още преди да се появи серията на EA, Test Drive беше окупирал сърцата на феновете.
Първата игра излиза на бял свят през далечната 1987 година и за времето си беше наистина иновативен симулатор, който за първи път предложи лицензирани возила. Издатели тогава бяха Accolade, по-късно лицензът отиде при Infogrames. След няколко продажби и препродажби, в момента правата за играта са собственост на Atari, които са се заели с развитието ѝ съвсем на сериозно.

Test Drive (1987)

Това е първата състезателна игра в историята на PC гейминга, която включваше гонитба с органите на реда. Излишно е да споменавам, че всички импровизации по темата, които сме виждали в Need4Speed, са вдъхновени именно от тази игра. Любопитен факт е, че в Need for Speed III: Hot Pursuit една от пистите е посветена именно на първия Test Drive от 1987 г. Тя се казва Rocky Pass и е римейк на единствената писта в класиката за DOS. Лицензираните возила в тази първа част на серията бяха Ferrari Testarossa, Lotus Turbo Esprit, Porsche 911 Turbo, Lamborghini Countach и C4 Chevrolet Corvette. Трябва да отбележа, че за времето си графиката на играта беше революционна, въпреки че сега някои хора биха я определили просто като шепа пиксели.

Test Drive II: The Duel (1989)

Като всяко едно продължение на класна игра, и тази втора част на Test Drive беше очаквана с нетърпение. Основната новост включваше надпревара с други състезатели, а не само гонитби с полицията. Така Test Drive вече заприличваше все повече на това, което днес наричаме рейсинг симулация. Сред яките коли, включени в геймката, трябва да спомена ретро класиките, като 1963 Chevrolet Corvette Sting Ray, 1968 Shelby GT500 Cobra, 1967 Pontiac GTO, 1969 COPO 9560 ZL-1 Camaro и 1969 Dodge Charger Daytona. Сред стилните състезателни "ултра нови" коли, трябва да бъдат споменати 1988 Lotus Turbo Esprit, Ferrari Testarossa, Porsche 911 RUF, 1988 Lamborghini Countach 5000S и 1989 Corvette ZR1.
След излизането си Test Drive II повлече солидна доза продължения, които добавяха нови писти и коли. Сред тях са California Challenge, European Challenge, The Supercars, The Musclecars и събиращото всички в едно Test Drive II: The Duel – The Collection.

Test Drive III: The Passion (1990)

Test Drive III: The Passion беше истинска революция в рейсинг жанра. Тя беше изпълнена в VGA 256 цвята и всички изглеждаше почти като истинско 3D. Най-якото нововъведение бяха променящите се атмосферни условия, като трудно мога да забравя еуфорията при първия сблъсък с дъжд, сняг и т.н. Тук авторите се бяха сетили да разрешат на играчите да излизат от пистата и да се впускат в off-road приключения, където ги очакваха хълмове, рекички, диви животни и т.н. С една дума – революция!
За съжаление в TD3 имаше само 3 автомобила – Chevrolet CERV III, Lamborghini Diablo и Pininfarina Mythos, като съм 100% сигурен, че всеки, играл играта, никога не може да забрави наточеното Ламборджини Диабло. Интересно е да не забравяме, че това е и първата игра, в която може да слушате радиостанции, докато карате. Концепция, която след това беше умело използвана в Grand Theft Auto III.

Test Drive 4 (1997)

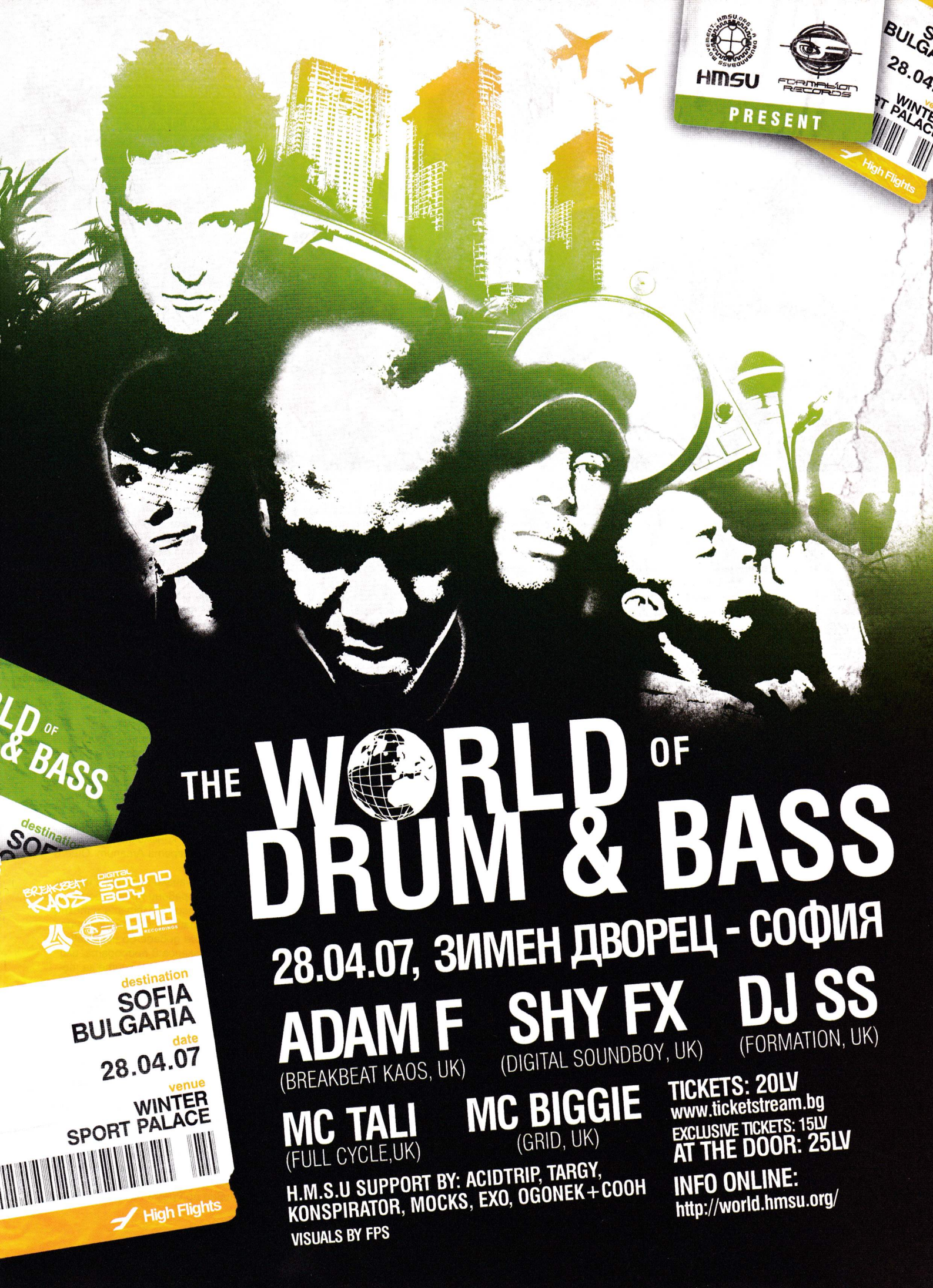
Въпреки получената награда "Best in Show" на изложението E3 от 1997 година, четвъртата игра от серията Test Drive, беше по-скоро разочарование. Линейният геймплей беше възстановен, като за желаещите да се впуснат в off-road състезания не беше помислено. Графиката не беше нищо особено, като изглежда конкуренцията на вече набиращата по това време скорост серия, Need4Speed беше отказала Infogrames от състезанието на най-добър автосимулатор. След седем години пауза завръщането на серията беше по-скоро крах.

Test Drive 5 (1998)

Петата част е едно от най-спорните рейсинг заглавия досега. Концепцията на геймката беше непроменена от предишната част, а единствените промени бяха по колите и графичния енджин. Въпреки че се продаде в повече от един милион копия, тази пета част беше по-скоро разочарование и изглежда ще остане в историята само със саундтрака си, който според някои е най-добрият саундтрак към състезателна игра. Според мен не е.
Размерът на играта също беше стряскащ за времето си, като дори PC Mania излезе с изявлението – "Test Drive е по-голям от всичко, пускано до този момент".

Test Drive 6 (2000)

Две години след разочароващата пета част, Test Drive 6 успя да откаже всички фенове на поредицата от желание за игра. Въпреки множеството писти и коли, въпреки уж добрата си графика, тази шеста част беше оценена от критиката като една от най-слабите игри от серията. Нашият коментар тогава беше: "В Test Drive 6 не е останало почти нищо от оригинала". Това е и самата истина. В желанието си да се борят със серията NFS авторите на играта бяха забравили, че трябва да измислят нещо оригинално и резултатът беше пълно разочарование.


HMSU
FORMATION RECORDS
PRESENT
High Flights
THE WORLD OF DRUM & BASS
28.04.07, ЗИМЕН ДВОРЕЦ - СОФИЯ
ADAM F
(BREAKBEAT KAOS, UK)
SHY FX
(DIGITAL SOUNDBOY, UK)
DJ SS
(FORMATION, UK)
MC TALI
(FULL CYCLE,UK)
MC BIGGIE
(GRID, UK)
TICKETS: 20LV
www.ticketstream.bg
EXCLUSIVE TICKETS: 15LV
AT THE DOOR: 25LV
INFO ONLINE:
http://world.hmsu.org/
H.M.S.U SUPPORT BY: ACIDTRIP, TARGY, KONSPIRATOR, MOCKS, EXO, OGONEK+COOH
VISUALS BY FPS
BREAKBEAT KAOS
DIGITAL SOUND BOY
grid RECORDINGS
destination
SOFIA BULGARIA
date
28.04.07
venue
WINTER SPORT PALACE
High Flights

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Atari**
www.silverfall-game.com
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Едно почти по-различно RPG

Silverfall

Напоследък екшън-ролевите игри се роят на поразия. Въпросът обаче е може ли да откриете нешлифования диамант сред постоянно изливащия се боклук. Някои заглавия, подобно на Silverfall, изглеждаха супер обещаващо, но бяха съсипани от шепа концептуални недоразумения, които, на пръв поглед, биха изглеждали незначителни за непретенциозния геймър, но като нищо ще отблъснат огромна част от почитателите на хек-енд-слеш RPG-мата а ла Diablo. Къде сгрешиха украинците от KievGames и какво ги изкара една крачка напред пред конкуренцията, ще разберете в следващите редове...

Усетете силата

В началото ще си създадете свой собствен герой – ще оформите външния му вид (опциите, за които, прочее, се оказаха твърде скромни и не оправдаха първоначалните обещания), ще го кръстите, ще изберете неговата раса и т.н. Туториълът на играта обаче ще ви превъплъти в мощен магьосник, който е натоварен с нелеката задача да се опита да отблъсне нападателите на величествения Силвърфол – столицата на кралство Еграид. Атакуващите са пълчища от немъртви, които просто не спират да се множат. Естествено, ще се провалите, а градът ще се превърне в купчина развалини. За сметка на това ще добиете ясна представа от разрушителните способности, които подобен клас герои притежават. Пък и ще вкусите от зрелищните ефекти, които може да видите в по-късен етап от играта.
Ще поемете управлението на виртуалното си Аз, чак след като един лукав демон успее да ви победи чрез измама. За съжаление обаче ще се сблъскате с едно изключително тромаво управление. За да свикнете с него, определено е нужно доста време. Веднъж обаче щом станете на „ти" с дебилната и постоянно въртяща се във всички посоки камера, ще може да се впуснете свободно в изследването на необятния Silverfall.

Разходка из безграничното

Дизайнът на света и неговите обитатели е най-силната страна на играта. Освен че комиксоподобната ѝ графика ще ви навява приятни спомени за World of WarCraft, Silverfall ще ви изненада и с необятните територии, които ще се наложи да изследвате. Това обаче е нож с две остриета, тъй като може да откаже по-нетърпеливите от вас, които не желаят да прекарат часове в лутане напред-назад, само за да излязат от някое подземие или пък в отчаяни опити да се доберат пеш до някой нов град. Аз специално бих предпочел светът да е с една идея по-малък, но кой ли ме пита. Иначе всичко в него е твърде красиво и учудващо детайлно.
Що се отнася до враговете – пригответе се да се изправите срещу едни от най-многочислените орди чудовища, които ще ви изненадат както като външен вид, така и като размери. Дори още в самото начало ще се наложи да се изправите срещу няколко пъти по-високи и широки от вас противници.

Пътища – всякакви

Подобно на Titan Quest и тук една от най-примамливите страни в геймплея е начинът, по който може да развиете своя герой. Класове в пълния смисъл на думата няма – още в самото начало всички „дървета" с различните способности са достъпни. Може да разпределяте точки във всяко едно от тях без ограничение. Например преспокойно имате възможност да направите подобаваща кръстоска между маг, овладял елементите до съвършенство, и воин, който борави свободно с оръжия за близък бой.
Хубавото в случая със Silverfall е, че няма ненужни умения. Дори тези, които ще изучите още в самото начало, са важни. Определено няма да сгрешите, ако инвестирате в на пръв поглед безполезното в по-късен етап от играта Element projectiles, тъй като освен че ще може да изстрелвате определен на брой магически топки, тази способност ще увеличава обхвата на всички свои заклинания, свързани с четирите елемента, и едновременно с това ще намалява количеството мана (или сила, както е в случая със Silverfall), което ще изразходвате.
Съществува и едно трето, по-специално дърво на развитие, което е кръстено по изключително подобаващия начин „Други". Там ще откриете специалните расови умения. Например ако сте елф, може да увеличите афинитета си към магия или да подобрите своята ловкост, което ще увеличи шанса да избегнете удар. Освен това, в зависимост на коя страна сте предпочели да застанете, ще може да разпределяте натрупаните си скил точки и в подразделенията за природа или технология. Това обаче зависи до голяма степен от стила ви на игра и от пътя, по който сте избрали да поемете.

Природа срещу технология

Пътят на развитие се определя най-вече от второстепенните куестове. Именно чрез тях ще може да изберете дали да застанете на страната на натуралното или да предпочетете постоянно развиващите се машинарии – конфликт, напомнящ силно за играта Arcanum. Още в самото начало например ще бъдете изправени пред избора дали да спасите блатата и техните обитатели от унищожение, което ще доведе до нарушаване на баланса в природата, или ще си затворите очите за това и ще предпочетете да унищожите няколко същества за сметка на възможността да получите електричество в колонията на бегълците.
Идеята за постоянно развиващите се отношения между вас и спътниците ви, заимствана от Baldur's Gate, също действа добре. Когато те искат да ви кажат нещо, бъдете така добри да ги изслушате. По този начин ще ги опознаете, а те от своя страна – ще ви харесват все повече и ще бъдат по-ефективни по време на сражение.

Поредният гигантски противник – механизираният дракон

Направи своята застраховка живот!

Случва ти се твърде често да умираш? Не искаш да се разхождаш из гората чисто гол така, както майка ти те е родила, без своята любима екипировка? Тогава направи своята застраховка живот тук и сега – при най-доброто гоблинско застрахователно дружество. Такова, каквото няма да откриеш дори при десет планини в десетата. Не ми казвай, че закоравял приключенец като теб не е чувал за нас. Само трябва да подпишеш няколко документи – ето тук и тук... и тук, и тук, и тук... И си готов! А сега за цената. Е, тя се определя от броя на срещите ти със смъртта. В полза на кесията ти е да умираш повечко... ъ-ъ-ъ по-малко, разбира се. Споразумяхме ли се?

Ако сте спечелили тяхното доверие, дори биха могли да застанат на онази страна в конфликта между природа и технология, която вие сте избрали.

Има какво още да се иска

Не всичко в играта е розово. Уви, проблемите с падането на броя на кадрите в секунда е един от най-големите в Silverfall. Макар и по време на туториала играта да се държи горе-долу стабилно, в следващата си част, когато се озовете сред блатата заедно с единствените оцелели от обсадата на Силвърфол бегълци, ще се сблъскате с ужасно досадна сеч на изображението. Намаляването на детайлите в общи линии ще ви помогне до някаква степен, но не напълно. Недопустимо е игра от този род да бъде толкова неоптимизирана и да се задъхва дори на машина PIV 3GHz с 2 GB RAM и 7800 GT карта. Макар че като се замисля, наскоро имах доста сходно изживяване с Gothic 3. Потенциалът, който Silverfall притежава, е огромен. Не мога обаче да си затворя очите за проблемите, които се стовариха върху главата ми още с пускането на играта и едва не ме отказаха от нея. След малко повече упорство от моя страна успях да се насладя на положителните ѝ страни. Но това определено не говори добре за нея. Украинците от KievGames обаче със сигурност имат какво да дадат на гейм-индустрията. Нека почакаме следващата игра, преди да ги съдим твърде жестоко. А междувременно вероятно ще поискате да загубите малко от свободното си време с Titan Quest: Immortal Throne.

- Чаровен анимационен облик
- Гъвкава система за развитие на героя
- Забавни новаторски идеи като застраховката живот

графика
звук
геймплей

4.5

- Тромаво управление на героя и камерата
- По картата липсва информация за по-важните NPC-та в градовете
- Кадрите в секунда падат твърде много в дадени моменти

Жанр: **Екшън приключение**
Издател: **Eidos/Metropolis**
www.infernalthegame.com
Изисквания: **P 2.5 GHz, 1 GB RAM, 3D Video card**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Пламен Димитров, ваш гид в света на духовното

Да си поиграем на дяволи

Infernal

Като имаме предвид как повечето екшън игри са базирани на антагонизма "добрилоши" и как играчът често поема управлението или на добрия герой, или на лошия-който-се-превръща-в-добър, появата на Infernal е съвсем закономерна. Тази, създадена от едно малко и неизвестно полско студио игра, се опитва да преобърне каноните на правене на шутъри като ни поставя в ролята на човек, който изобщо не претендира да има нещо общо със силите на светлината. Прибавете към този опит за оригиналност и малко класически екшън похвати плюс християнска религиозна атмосфера и ще получите добра идея какво представлява Infernal.

В служба на дявола

Темата за вечната война между Доброто и Злото на Земята е интерпретирана в доста игри, но новото в Infernal е, че главният герой застава на страната на демоните. Представяме ви Раян Ленокс, един от най-способните наемници на небесните армии и бивш ангел. Той е отлъчен от райските редици заради нетрадиционните си методи на работа и понастоящем е обикновен безработен смъртен. Това не изглежда да го плаши, най-вече защото, по собствените му думи "поне сексът вече не е недостъпен".
Спокойствието му обаче не продължава дълго – докато омайва една руса мадама, той бива грубо прекъснат от предишните си работодатели, които имат намерението отново да го пратят в отвъдното, този път като труп. След като се разправя с тях, Раян получава предложение, което не може да откаже. Мистериозна личност, представяща се за десната ръка на самия Дявол и негов наместник на Земята, му предлага да премине на страната на ордите на пъкъла. Оказва се, че равновесието между доброто и злото е необходимо и не би трябвало да бъде нарушавано при никакви обстоятелства. Напоследък тъмните сили губят територии и Ленокс е нает, за да изравни позициите.

Духовни и житейски неволи

Първо държа да отбележа, че по мое мнение играта явно е обладана от зли сили и следва да бъде стартирана, само след като дискът е бил напръскан обилно със светена вода. Причината за това мое подозрение е, че веднага след инсталацията играта успя да се скара с драйверите на видеото и саундкартата ми, както и с версията на DirectX. След известно бърникане из разни настройки джиткатa все пак благоволи да тръгне. Това, което най-първо се набива на очи, е доста добрата графика, която предлага заглавието. Макар че в първите моменти ще изпитате съмнение дали не сте ослепели с два-три диоптъра (всичко е едно такова разфокусирано и мазничко), графичната платформа е напълно в крак със съвременните тенденции. Това е приятна изненада като се има предвид липсата на опит от страна на разработчиците. От друга страна обаче, що се отнася до физичния енджин, авторите като че ли наистина са сключили договор с Лукавия – играта използва модула Ageia PhysX и е оптимизирана за PPU със същото име. За незапознатите: PPU означава Physics Processing Unit и представлява отделна платка, която се занимава единствено с физични изчисления по примера на GPU, което е съкращението, зад което се крие вашата видеокарта. Целта на тази физична карта е да се освободи процесорът от задължението да прави сметките, свързани с физиката в дадено приложение (видеокартата прави същото, но с векторната графика и триизмерните обекти). Проблемът в случая е, че както се досещате, тези нови карти не са особено популярни и едва ли са твърде много играчите, които ще могат да се насладят на пълните възможности на енджина.

Съдбата на падналия ангел

Като оставим настрана хардуерните проблеми, Infernal е твърде обикновена като геймплей. По време на кампанията по разчистване на сметки с бившите си работодатели, Ленокс ще използва комбинация от стандартни оръжия (пистолети, автомати, дори шурикени, но пък няма пушка) и демонични сили (телепортация например). В това отношение доста напомня на една игра отпреди ня-

Десетте геймърски заповеди

1. Туй е компютър, твоето хоби, да нямаш други хобита, освен него.
2. Не поглеждай чийт или солюшън и никакво изображение на онова, що е нечестиво, не им се кланяй и не им служи.
3. Не натискай напразно клавиша Caps Lock, докато чатиш.
4. Почитай старите игри, за да разбереш по-ясно новите.
5. Не кради фрага на ближния си.
6. Убивай. Но само лошите.
7. Не прелюбодействай, няма да ти остане време за игра.
8. Ако ти хареса пиратска игра, купи си оригиналната версия, стига да имаш пари за това.
9. Чети геймърски списания.
10. Не пожелавай рекорда на ближния си, нито сейва му, нито героя му, нито статистиките му, нито инвентара му – нищо, което е на ближния ти.

Престрелка в бара, нищо необичайно

Нашият човек получава новите си сили

Духовен вампиризъм

Телепортация в действие

колко години – Psi Ops. Най-често обаче напредъкът в ниво се свежда до откриването на пътя до дадено място или намирането на компютърен терминал/карта, които отключват дадена врата. Демоничните сили на героя изискват мана, която заедно с живота се възстановява от душите на поваленте противници. Раян може да издържи на впечатляващо количество вражески попадения, но пък амуницииите за неговите собствени оръжия са дразнещо малко и не дават възможност на играча да се развихри. За да вземете допълнителни патрони, най-често трябва да претърсвате труповете около себе си. Това обаче отнема три-четири секунди и поради вече споменатата оскъдица на олово не можете да си позволите да пропуснете да обискирате никого. Прибавете към това и свойството на някои мъртъвци да се изпаряват във въздуха след известно време и ще разберете, че цялата операция става доста досадна след десетина минути игра. А в някои моменти управлението изисква едновременното натискане на три и повече клавиша, което може и да е възможно на геймпад, но е адски неприятно за изпълнение с клавиатура.

Въобще доста от нещата в играта са недообмислени и откровено нелогични. От една страна героят разполага със силата на телепортацията, но от друга, не може да премине и през най-тънката решетка, ако така е предвидено по сценарий. Също така, макар че може да поеме десетки изстрели от упор и е под закрилата на господаря на Злото, бившият ангел явно има крака от пластилин, защото играта приключва трагично след почти всяко падане и от най-смешната височина. Също така, въпреки цялото могъщество на адската сила, която го направлява, агентът на злото получава заповедите си през най-обикновена слушалка в ухото си. Интересно как ли са си комуникирали дяволите преди възхода на безжичните комуникационни устройства. Самият диалог пък често е доста плоск, като някои от актьорите звучат толкова уморени от живота, че направо да им се чудиш.

Дори да забравим факта, че самото стартиране на играта вероятно би могло да се интерпретира като грях от повечето християнски църкви и съответно би довело до цяла вечност в казаните на ада, от играта просто струи неопитността на авторите. Пробвайте я, ако не се страхувате от анатемосване и отлъчване от Църквата. :) Но се съмнявам да съжалявате особено, ако я пропуснете. Повече късмет за поляците при следващия опит, определено имат потенциал.

+

- Шарена графика
- Интересен замисъл (но с кофти реализация)
- Графиката е наистина много шарена

графика
звук
геймплей

4.5

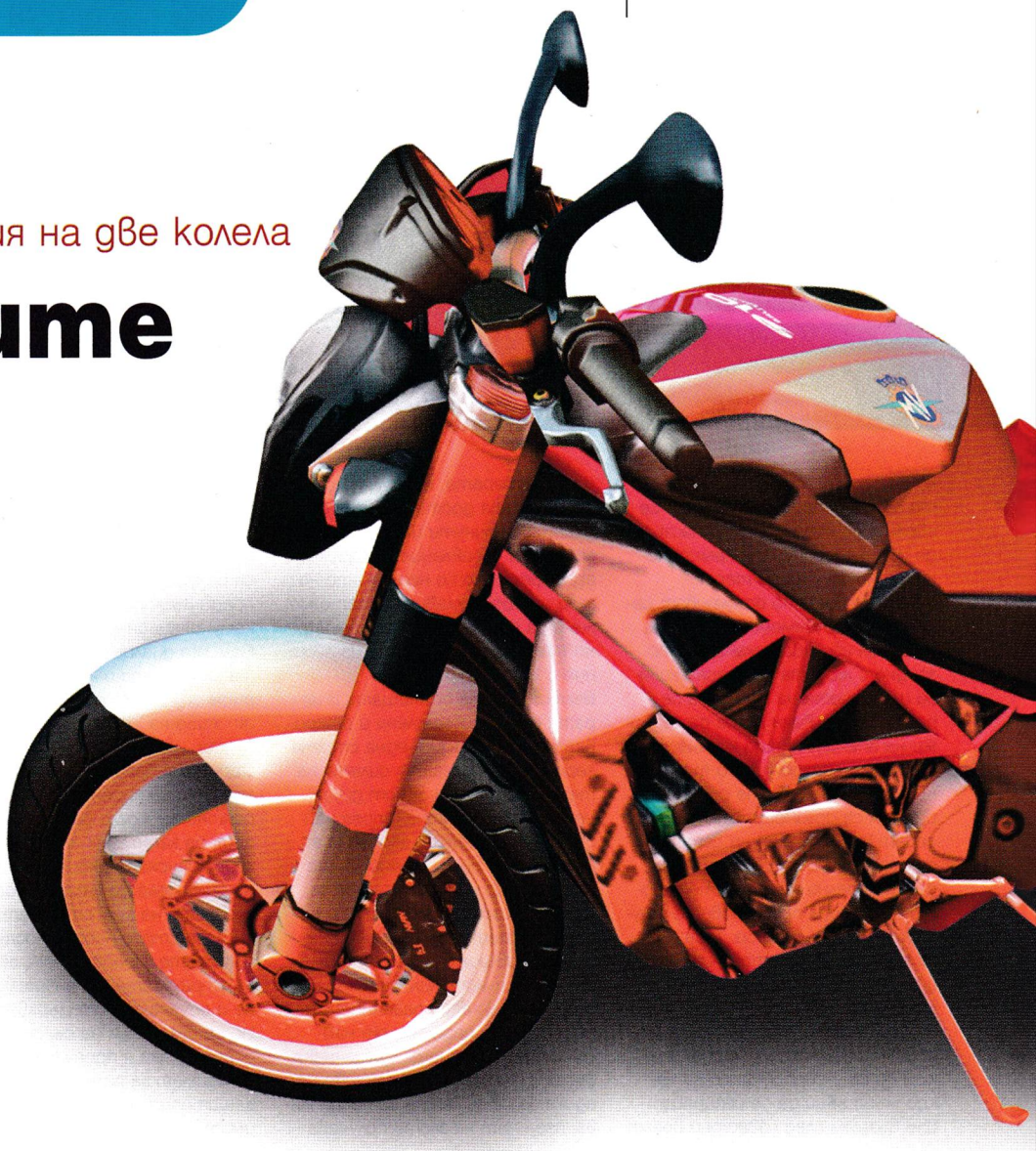
–

- Не особено оригинална история
- Проблеми със съвместимостта на софтуера
- Неудобно управление

Орлин Широв

Виртуални забавления на две колела

Моторите



Състезателните игри според мен са един по-особен жанр. Те не са толкова комплексни, колкото реално времевите стратегии, нито пък са толкова изпълнени със съдържание, колкото куестовете например. Трънката при тях е чисто спортна и много от геймърите така и не успяват да се зарибят по състезателни спортни геймки. Естествено, когато дадена състезателна игра е малко по-усложнена, има сюжет, развитие и тем подобни екстри, тя привлича повече интерес към себе си. Но какво се случва с игрите, които са толкова семпли, че повечето зарибени по компютърни забавление фенове просто пренебрегват? Голяма част от тези заглавия не само че не заслужават да бъдат пренебрегвани, но и на второ четене се оказват доста пристрастяващи. Техният чар не е нито в задълбоченият геймплей, нито в адски усложнените системи за развитие на персонажите, а точно обратното.

Те са простички, лесни и зарибяващи

Един тип такива игри са тези с мотори. Някои от тях са невзрачни и на пръв поглед изглеждат сякаш няма какво да предложат на иначе нелудналия по мотоспорт фен. В тях просто се надпреварвате с други състезатели и сякаш трънката не е много голяма. По друг начин обаче изглеждат нещата в мрежовите режими на този тип геймки. Забавлението е 100% гарантирано и само този, който не е опитвал нещо подобно, може да твърди обратното. В този материал ще се опитам да ви зарибя по няколко игри с мотори, които, според моето лично мнение, заслужават вниманието ви. Те хич не са толкова нови, но за сметка на това могат да задържат вниманието ви до безкрай. Освен това всички те очакват достойни наследници и продължения, които да доразвият концепциите, заложени в тях.

В този материал ми се иска да покрия няколко аспекта на забавленията с тези машини, защото, въпреки че моторите са си просто мотори, дори и при тях има различия. Със сигурност има хора, които предпочитат пистови, други кросови, трети олд-скуул рокерски трошки, четвърти чопъри и т.н. Първата геймка, към която искам да ви върна, е златната класика на Microsoft,

Motocross Madness

Тя излезе през далечната 1998 година и въпреки че не изпъкваше с особени графични пинизи, се превърна в нещо като любимата игра за мрежи на много хора. Нейното продължение Motocross Madness 2 се различаваше от оригинала само по малки детайли, въпреки че след нейното излизане, именно тя остана в сърцата на феновете. За солов режим там не може и да става на въпрос. Ако се опитате да поиграте сами, ще се отчаете доста бързо и ще се питате какво ли толкова намират хората в тази семпла игричка.

Истината обаче идва в мрежовите режими и когато един път се зарибите, няма пускане. Разнообразието от различни типове състезания е доста голямо и може да прикове вниманието ви за дълго време. В Ендуро надпреварите трябва да минавате през определени чекпойнти на супер обширни карти, без да се придържате стриктно към трасе. Това гарантира много и различни шорткъти и много и различни начини да надхитрите опонентите си. В Суперкроса и Nationals кроса можете да упражните уменията си да кормувате по неравни терени, които изискват адски много техника и определено са най-трудната част от играта.

Най-интересният режим е така нареченият Стънт. В него правите трикове с кросовия си мотор, като специална опция за истинските фенове е режимът за трикове с топка. Това означава, че точките ще ви се засичат, само когато притежавате топката. В първия момент тя е свободна и всички състезате-

ли имат равни шансове да я докопат. Веднъж сдобили се с нея, трябва да започнете да правите трикове, но доста прецизно. Паднете ли от мотора, губите топката и хиените, преследващи ви отзад, веднага дебнат да я хванат. Този мрежов режим е оригинално решение на Microsoft, което представлява нещо като

Capture the flag с мотори

Оттогава този режим се радва на искрената любов на феновете и намира приложения и в други игри. Ако искате да се забавлявате с кросови мотори, то определено Motocross Madness 2 е вашият избор. Какво остава обаче за феновете на състезателните пистарки? И тук имам отговор за вас. Той се казва Moto GP и всички заглавия от серията заслужават вашето внимание. Последната част, наречена Moto GP3: Ultimate Racing Technology, определено има какво да предложи на феновете на пистовите мотори. Замисълът ѝ не е сред най-оригиналните, но за сметка на това играта блести с доста по-голям реализъм от серията на Microsoft.
Графиката ѝ е много добра и състезателните дисциплини за мрежова игра са достоен конкурент на тези от Motocross Madness. Moto GP3: Ultimate Racing Technology също е от игрите, които, ако видите на пръв поглед, можете лесно да пренебрегнете. Ако се задълбочите и осъзнаете каква е разликата между 250-кубиковите и 500-кубиковите мотори например, може евентуално да разберете и каква е тръпката при мрежовите режими.
Пистите в играта са доста разнообразни и както има златни класики в игрите за Формула 1, така Moto GP е сред златните класики в бранша на моторите.

За брадатите и косматите...

Рокерите, разбира се, също са доста интересна прослойка и заслужават внимание. Игрите, посветени на тях, не са малко, като сред заглавията има както откровени грозотии, така и по-интересни, заслужаващи вниманието.
Harley Davidson: Wheels of Freedom е геймка от 2000 година, която достатъчно добре пресъздава живота на рокера. На пръв поглед тя не грабва окото на жадния за интерактивни забавления геймър, но на второ четене се оказва, че мрежовите ѝ режими са супер зарибителни. Трябва да бъдат споменати състезанията Open Road challenge, Draggin' in the Dirt (приличащо на Capture the flag) и Madman Hill Climb, които, ако трябва да бъдат описани с думи, губят голяма част от потта, космите и кожените якета. За зарибените по чопъри новините са лоши. За съжаление, колкото и да търсите, няма да намерите добра игра, посветена на този тип моторетки за PC. Единственият опит за нещо по темата се казва American Chopper и се появи през 2004 година. За съжаление играта е доста линейна и едва ли ще зариби някой друг, освен истинските ентусиасти на тема чопъри и едноименното телевизионно предаване.
В заключение искам да призова всички, които не искат да отделят години от живота за WOW, нито пък имат време да се задълбават в усложнени сюжетни линии, да опитат да се позабавляват с моторетки. Игрите, посветени на тях, са леки, увлекателни и обикновено предлагат много интензивно забавление, когато погледнете под повърхността. Надявам се те ще бъдат интересни не само на феновете на мотоспорта, но и на непретенциозния геймър, който просто иска да отдели няколко часа в надпревари с приятели.
За финал искам да ви припомня за класиката от доброто старо време Elastomania, която беше и първата геймка с мотори, която приковаваше вниманието на феновете не с часове, а със седмици и месеци. Ако не сте я пробвали, това е едно добро начало. Ийййййуууум!

ONLINE ONLY

Асен Георгиев

Ролева игра за възрастни или паралелна вселена?

Феноменът Second Life

Преди много, много години древногръцкият философ Платон решил, че светът е изключително несъвършено място и трябва да се направи нещо по въпроса. Помислил върху проблема, както правели всички подобни нему титани на древната цивилизация и така стигнал до идеята за своя диалог, наречен „Държавата". На страниците на тази творба той описал идеалното място за съществуване в най-дребни детайли. След Платон и други велики, и не чак толкова, хора, които историята помни, са правили своите опити да опишат перфектния, според техните разбирания, свят. Естествено, всички са се провалили. Съмнявам се, че въобще някой някога ще успее в това начинание. Не поради друга причина, а просто заради факта, че човешките същества въпреки всичко, в своята дълбока същност, са индивидуално устроени. С други думи – ако в моето въображение нещо е красиво и примамливо, то това не означава, че и за вас то ще бъде точно такова.

Но! Какво ни предлага онлайн явление като не толкова новата (от 2003 г.) ролева игра Second Life? Най-вече възможността всеки, който попадне във виртуалното пространство, да проектира своята визия за идеален свят. Единственото, което ви е необходимо, е достатъчно развинтено въображение, известно количество време и разбира се скромни или не чак толкова компютърни познания. Помислете си само колко е велико това „несъществуващо" (или поне във физически аспект) пространство – то може да обедини съвършените светове на милиони хора в една виртуална вселена.

Аз мога да пея... да рисувам... да стоя на главата си... да правя чудеса...!

Попадайки в света на Second Life, няма да е нужно да убеждавате когото и да било в тези неща. Единственото, което трябва да направите, е да докажете, че действително сте способни да ги вършите. Ако вярвате, че имате талант, но никой не ви взема на сериозно – нанесете се във „Втория живот", отворете модно ателие и докажете на всички, че ви бива! Правете дрехи. Или пък станете архитект. Или развинтете въображението си и изкарайте реални пари, създавайки на пръв поглед безсмислени предмети, които да продавате на останалите обитатели на света (наричани в „играта" резиденти). Последвайте примера на тридесет и пет годишния англичанин – бивш работник във фабрика, който при раждането на третото му дете решил да се застои вкъщи. Напуснал работа и случайно се озовал в света на Second Life. Не след дълго, разтопен от бащински чувства, той решил да сподели своите положителни емоции с останалите резиденти (в момента на писане на материала повече от четири милиона души по цял свят) и създал малка кръгла топка, в която внедрил проста анимация за влюбени. Въпросният магически предмет карал двойките да танцуват и да се прегръщат, когато кликнат върху него. Скоро анимацията станала хит във виртуалния свят и хора от различните му краища (предимно дами), купували малката топка срещу скромната сума от около един щатски долар - приблизително 270 линден долара (така се нарича виртуалната валута). И така не след дълго щастливият баща започнал да изкарва по близо $2000 на седмица единствено от продажбите на своето изобретение, носещо приятни емоции на „съгражданите" му.

"Your World. Your Imagination"

Къде е граничната линия между реалния свят и виртуалните пространства? Винаги съм си задавал този въпрос, а вярвам, че и много от вас го правят. За съжаление всеки път, когато се замисля по темата, задълбавам все по-надълбоко, но не мога да изнамеря ясен отговор. Впрочем едва ли някой е способен да направи това. Интересен обаче е фактът, че нашият несъвършен, подчинен на капитала, свят е вече тясно обвързан с едно различно, фикционално пространство. Осъществена е най-здравата спойка – замесени са истински пари. А когато говорим за тях, то непременно се връщаме в реалността. Сам по

®
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

Уау! Само заради тях бих се застоял в света на Second Life...

Ето и един сърдит индианец

Да помедирираме в есенния ден

себе си фактът, че в онлайн „играта" на Linden Lab е заложена възможността за съвсем легално конвертиране на реална валута във въображаеми линден долари и обратно, поражда много въпроси.
Съществува ли връзката реално-виртуално, която би трябвало да оправдае подобно начинание като плащане на данъци поради извършване на печалби в един несъществуващ компютърен свят? Необходимо ли е компанията Blaze Columbia, която чрез своя дизайнерска линия облекла е достигнала близо 100 хиляди долара годишна печалба в Second Life да се обложи с тежки държавни такси? И законите, които спазваме ние, не се ли отнасят само за нашия си свят? Връзката на реална валута с виртуални продукти не е ли предпоставка за „измиването" на сериозни количества „мръсни" пари? В този момент не бих се наел да отговарям на тези въпроси, а и мястото не ми позволява, но бъдете сигурни, че в бъдеще тепърва ще си говорим още много за тях.

Нашествието на акулите

Големите и съобразителни компании вече заеха позиции в света на Second Life. На територията му разгръщат своето влияние организации като IBM, General Motors, Toyota Motor, Dell, Cisco Systems, Sun Microsystems, а от скоро и информационната агенция Reuters Group, която изпрати свой постоянен кореспондент, който да следи развитието на виртуалния свят. Едва ли гиганти от класата на горе изброените ще хвърлят на вятъра средства, за да се забавляват с една обикновена онлайн игра. По-вероятно е хищните маркетингови консултанти да са съзрели възможностите, които този така наречен несъществуващ, измислен свят предлага. А те са наистина впечатляващи. Реклама, продажби, разширяване на пазари, връзка с потенциални потребители и т.н., т.н. И може би най-голямата маркетингова сила на Second Life е, че за разлика от други онлайн хитове като World of WarCraft копира реалността и е изключително удобна за налагане на търговски марки, продукти и услуги.
Освен големите риби в бизнеса за възможностите, които „Вторият свят" предлага, са се усетили и редица обикновени хора. Креативността на някои от обитателите на Second Life в повечето случаи е възнаградена. Според различни проучвания има определени хора в „играта", които си докарват от неколкостотин до три-четири хилядарки в зелено месечно. Друг е въпросът какви приходи реализират създателите от Linden Lab. Според проучване на Тристан Луис, анализатор от HSBC, резидентите харчат средно по 50 долара седмично. Ако предположим, че от четирите милиона регистрирани има 25% (които вероятно са много повече) активни потребители и всеки от тях седмично оставя по 50 долара в хазната на Linden Lab, то най-простата аритметична операция ни показва, че за седем дни на територията на Second Life се вливат петдесет милиона долара.

За домашно

Нека всички помислим по въпросите, породени от Second Life, които сигурен съм съвсем скоро ще започнат трескаво да се обсъждат по редица причини. Ще се появят други подобни „игри", ще се харчат все повече пари в тях, ще се намерят хора, които ще поискат да се облагодетелстват от това... Помис-

Обучение

Виртуалното обучение може да се срещне в няколко различни свои разновидности на територията на Second Life. Например под формата на групи от резиденти, на които се обясняват основни понятия важни за съществуването на територията на виртуалното пространство. От друга страна, обаче обучението е свързано и с мащабни проекти за развиване на корпоративно сътрудничество. Големи компании от цял свят се опитват да подобряват съвместната, екипна работа, като развиват учебни програми в Second Life. Някои изследователи смятат, че това е много полезен подход, защото работата в подобна виртуална среда се приема много по-добре и се върши с по-голямо желание. Освен това в разговорите с останалите обитатели можете да научите невероятно много полезни неща. Все пак не забравяйте, че основната част от резидентите са интелигентни и добре запознати със софтуерната и въобще компютърната материя.

Не е точно като в час... Дори изглежда по-интересно!

Резидентите имат свободата да правят каквото си пожелаят...

Някои неща никога няма да се променят...

Ако ви стиска, ходете за риба... аз ще пропусна :)

Подобен остров можете да притежавате и вие

лете и вие какво може да се очаква в бъдеще от явленията, подобни на „Втория живот". Ако пък имате време и желание – посетете виртуалния свят, опитайте се да изкарате някой долар, а ако ли не - просто се разходете и се запознайте с интересни хора. Ако не друго, то поне можете да посетите българската общност от резиденти, която осъществява кампанията „Не сте сами" в неин виртуален вариант. Освен това сънародниците ни инициираха и други полезни инициативи, една от които бе създаването на виртуални мартениици, които да представят пред целия свят типично българския празник. В момента българско общество събира средства за създаването на културен център и училище, които ще служат за обучение на новите резиденти от България, а както и за „образоване" на чужденците по някои въпроси, отнасящи се до нашата родина.

What's the different?

Има ли разлика в това да се събудиш сутрин и да отидеш на работа и да седнеш на компютъра, работейки в Second Life, след като и в двата случая в банковата ти сметка ще пристигне определена сума? Дали тридесет и петгодишния англичанин, който дарява с усмивки влюбените двойки, се е откъснал от реалността? Едва ли. Тепърва ще се обсъжда ползата и вредата от виртуалните светове. Едва ли някой в момента е способен да изкаже едностранчиво мнение по въпроса. Някои възприемат света, създаден от Linden Lab, като място, в което можем да загубим няколко часа и след това да забравим. Други пък смятат, че Second Life е реално съществуващо виртуално пространство. Явление, което преспокойно може да се изправи срещу реалния (физически) свят и да го нахока за неговите несъвършенства. То е място, в което човек е това, което иска да бъде. Вселена, непознаваща глада и физическата болка. Кътче, в което тези от нас, които не се чувстват добре в обкръжението на обществото, могат да преоткрият себе си. Да работят, да се запознаят с други като тях, да изкарват истински пари и да подпомогнат реалното си съществуване. Пребиваването в подобно пространство може да не предизвика сериозни последици; да действа отпускащо, стимулиращо, дори мотивиращо. Но от друга страна подобен тип невербална комуникация може да се отрази отрицателно на някой по принцип асоциални индивиди и да задълбочи техните затруднения в общуването. Всъщност мненията и позициите по повод Second Life и въобще виртуалните пространства все още са твърде неизбистрени. Проблемът е така да се каже недостатъчно изследван.

И въпреки всичко на този етап твърдо заявявам едно нещо – Second Life със сигурност не е обикновена игра, като каквато я възприемат офлайн хората.

Тероризъм

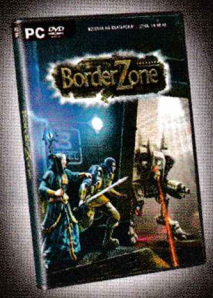
Колкото и розов да изглежда на пръв поглед животът в Second Life, явно вече се намират хора, които да го критикуват поради някои негови несъвършенства. Резидентът Маршал Кахил, който ще се помни във виртуалната история като първия човек, осъществил терористичен акт на територията на Second Life, е един от тях. Недоволен от начина, по който разработчикът Linden Lab развива своя виртуален свят, Кахил е взривил с виртуални "ядрени бомби" редица от намиращите се в Second Life магазини на компаниите American Apparel и Reebok. Основната причина за атентата било искането на Кахил, свързано с възможността за контрол на развитието на виртуалния свят чрез гласуване. За капак на всичко Кахил се е провъзгласил за лидер на неотдавна сформираната в рамките на Second Life Освободителна армия (Second Life Liberation Army). Тази организация явно обединява част от недоволните резиденти, които може би и занапред ще „търсят правата си". Да се надяваме, че ще правят това, работейки с по-цивилизовани средства, защото никак не ми се ще виртуалният ми герой да се превърне в жертва на терористичен акт!

BorderZone

МАГИЯ СРЕЩУ ТЕХНОЛОГИЯ

В какъв свят ще живее човечеството през 9000 г.? Дали земята и нейните жители ще са достигнали едно по-високо ниво на развитие или ще са регресирали и ще битуват в мизерия и упадък? Впуснете в дълго и предизвикателно приключение, пълно с митове, легенди и мистерия. Вземете участие в жестоката битка на живот и смърт и решете съдбата на човешкия род.

Изцяло на български. Цена 19.90 лв.



Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, Пикадили, Multirama, Pulsar, Technopolis, Техномаркет, АЙПИ Ентертейнмънт, вестникарската мрежа, специализираните магазини. Бензиностанциите на OMV и Opet.
Онлайн: Интернет хипермаркет GET.BG – http://get.bg

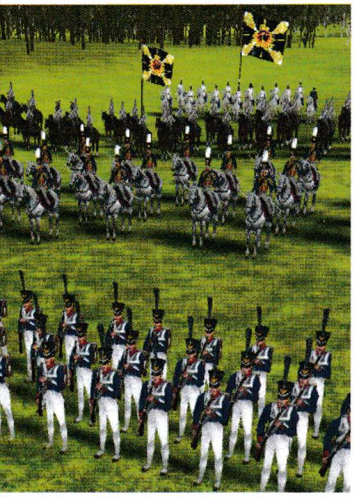
Издател на "BorderZone" за България е Gramis.
Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД
София, Младост 4, бул. "Ал. Малинов, бл. 458
тел: (02) 9744951, 9744953 и 9744630
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS
компютърни игри на български

Пламен Димитров

Pimp my game



Napoleonic Total War II

Napoleonic Total War II [Rome: Total War]

thelordz.co.uk
Статус: Готов

Съдбата и военните подвизи на Наполеон Бонапарт са странно пренебрегвани от гейминдустрията. Лично аз си спомням, че на него бяха посветени една кампания в Rise of Nations: Thrones & Patriots, няколко нива в Empire Earth, един експанжън на Cossacks и... май е това? Колко личности в световната история могат да се похвалят, че са участвали в превръщането на една империя в република, а след това собственоръчно са превърнали републиката отново в империя и впрягайки силите ѝ, са завладели половин Европа? Или пък че са превзели Москва, с която се е озорил и самият Хитлер? Уверявам ви, далеч не са много. Въпреки това, поради една или друга причина, историята на нисичкия корсиканец е сравнително неизвестна на масовата публика. Настоящата модификация е почти пълна преработка на RTW, като са запазени само най-общите стратегически и тактически постулати на играта. Всичко останало е подменено изцяло, за да се пресъздаде максимално точно военната атмосфера от началото на 19-ти век. Уви, стратегическа карта и кампания като в оригинала няма - авторите явно са сметнали това за твърде трудно за пресъздаване. Но иначе са включени повечето по-известни сражения, в които е участвала френската армия по това време. Основната разлика с другите игри от поредицата Total War е, че повечето единици са въоръжени с огнестрелни оръжия (изключение правят само някои видове кавалерия). Това означава, че няма да направлявате ръкопашни сблъсъци, а изпълнени с напрежение престрелки. За съжаление модът има някои неприятни бъгове, свързани именно с нежеланието на единиците да стрелят в определени моменти. Също така повечето битки са доста трудни, предвид огромния брой войници, участващи в тях. Но въпреки това, общо взето NTW2 безспорно би могла да си заслужи названието "неофициален експанжън". Така че, ако сте фен на Total War поредицата, задължително трябва да го пробвате.

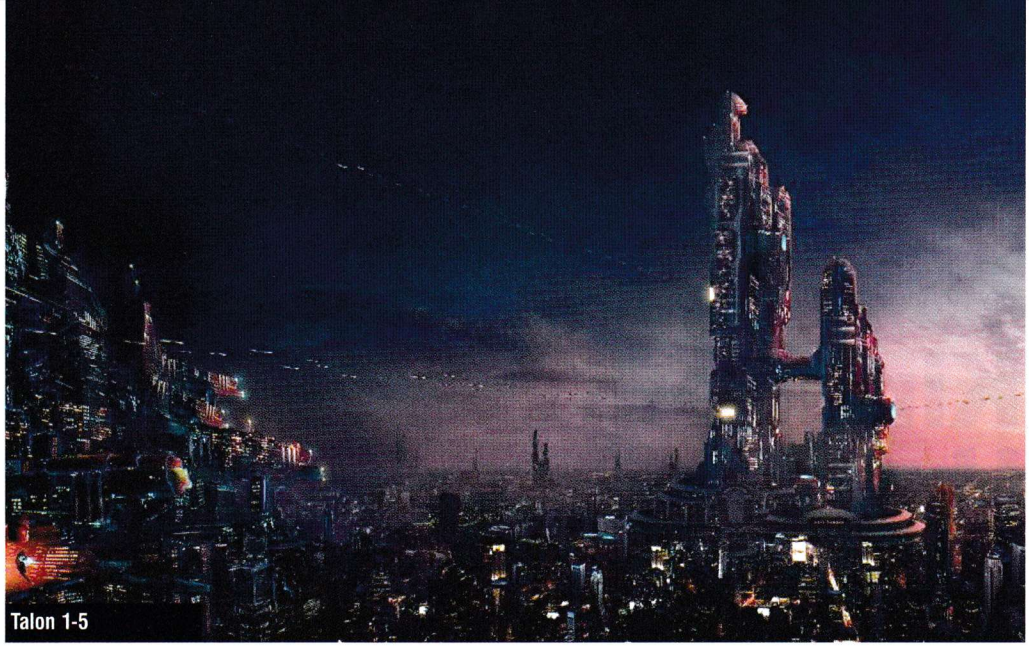
Voolma's Singleplayer German Mod [Call of Duty 2]

callofduty.filefront.com/file/Voolmas_SP_German_Mod;66137
Статус: Бета

Единственото, което този малък мод извършва, е да размени главните действащи лица в сингълплейър кампанията на Call of Duty 2. Вместо с руснаци/англичани/американци, играете с германците. Това е. Не добавя нови нива, оръжия или графични ефекти. И мога да заявя, че идеята е гениална!
Всичко е много просто: слагате малкия файл в папката "main" на играта и се впускате в екшън на страната на Вермахта. Разбира се, това води до редица несъответствия вътре в самата игра – много от мисиите изглеждат нелогични, главните герои все още ви говорят на английски, все едно не сте от едно голямо задружно арийско семейство, а високоговорителите в Сталинград все още ви призовават да не слушате другаря Сталин и да се предадете на великата немска армия. За съжаление това е неизбежно, без да се преработят две трети от играта. Но ако си затворите очите и мислено се поставите в куртката на редови германски Schuetze (редник), ще се позабавлявате доста.
А сега ще си позволя едно кратко лирично отклонение: наистина не разбирам защо включването на германската армия в сингъл-кампаниите на екшъни-

Voolma's Singleplayer German Mod

те е такова табу. Не вярвам да се превърнем в заклети нацисти, само защото сме поиграли няколко часа с фашистка каска на главата в компютърна игра. Да не говорим, че немската страна винаги е била достъпна в мултиплейър, а при повечето стратегии - и в single. Вероятно западняците се притесняват от възможността метафорично да "застрелят дядо си" в подобна игра, но това ми изглежда като голяма купчина глупости. Лично аз се забавлявах много с тази модификация.


Talon 1-5

Talon 1-5 [Unreal Tournament 3]

bohicastudios.com
Статус: Незавършен

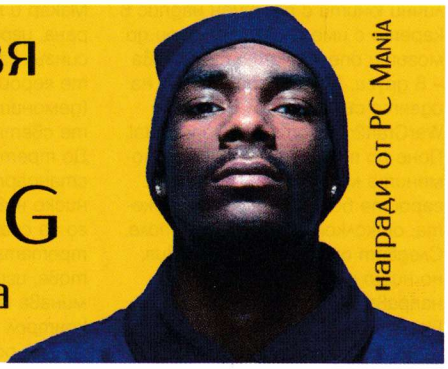
Избягвам модове, които се разработват за все още неизлезли игри, тъй като не е ясно дали наетите хора ще успеят да си свършат работата, а какво пък остава за група ентусиасти. Talon 1-5 обаче ми грабна вниманието – най-вече с някои от невероятните си concept art-ове, които са на направо про-ниво.
T1-5 комбинира тактически сингъл и мултиплейър шутър с голяма степен на реализъм и щипка научна фантастика. Ще поемете управлението на боец от Американската морска пехота или както са по-известни сред геймърите: "маринците". Целта ви е да заловите хлъзгав революционер и така да предотвратите нова световна война. На пръв поглед изглежда като дюнер с кисело зеле, но все още е рано да се каже предвид факта, че модификацията все още няма дори графична платформа. Разбира се, концепцията е едно, реализацията е четвърто и пето. Unreal Tournament 3 би трябвало да излезе през настоящата година, като обещанията са отново да ни откъснат главата с невероятна графика, с цената за нов хардуер. Следователно не бих залагал твърде големи надежди Talon 1-5 да се появи преди средата на 2008.

Chili Quake XXL [Quake 3 Arena]

chili.planetquake.gamespy.com/index
Статус: Готов

Усещам, че вече си мислите: "Quake 3? Тоя луд ли е? Тая игра е по-стара от Баба Яга и горе-долу също толкова грозна." Модификацията, леко шизофренично наречена Chili Quake XXL, има за цел да оправи единия от двата споменати дефекта. И тъй като не могат да я подмладят, авторите са решили да наблъскат доста одъртялата джитка с достижения на съвременната механотехника - pixel и vertex shader-и, нови текстури, нови модели и какво ли още не. Целият мод е един солиден разкрасяващ пакет, който не внася никакви промени по геймплея с цел да запази максимално стила на оригинала. Отначало разликите не се виждат лесно, просто защото за последните години свикнахме на графични шукаритети, но ако се загледате по-отблизо, ще забележите качествената промяна, която са претърпели повечето оръжия, модели и арени. Играта се държи подобаващо добре на съвременен компютър, така че едва ли ще имате проблем с новите благинки. Трябва ли ви друго оправдание, за да разцъкате отново добрата стара q3dm17 (ако не знаете какво означава това, съм ви сърдит и няма да си говорим известно време)? На мен лично – не.

Chili Quake XXL

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

награди от PC MANIA

Георги Панайотов

Kingdom Under Fire

Замисляли ли сте се кои са най-големите промени в жанра на стратегиите в реално време? Къде е еволюцията? Кое е онова нещо, което ги прави толкова по-различни от "предците" си? Геймплейният модел си остава непроменен – някакви неща щъкат по карта и избиват подобни други неща, но с различен цвят. Събират се ресурси, строят се сгради и войски. Тук нищо не е мръднало.
Но се появиха героите. От безлични юнити с различен надпис в карето с името в някои игри до могъщи one-man-army същества – в други. За първопроходник на идеята съм набедил Blizzard с WarCraft2: Beyond The Dark Portal. Поне до там се простират спомените ми. Но там ролята на героите беше повечко по сюжета, отколкото на бойното поле. Следват още няколко заглавия, но нищо не може да сравни с направеното от Kingdom Under Fire.
През 2001 година корейският девелопър Phantagram прави своя дебют на голямата сцена. Играта им е StarCraft клонинг, развиващ се във фентъзи вселена. Един от по-добрите клонинги. Има доста голям набор от единици, включително и летящи, добра история и много добър баланс на двете раси (добри и лоши – какво повече ти трябва). Това, което отличаваше играта от многото други, беше присъствието на героите. И по-точно като основен елемент на геймплея.
Макар и мултиплейър ориентирана, играта имаше чудесни две сингъл кампании. В тях поемахте герой на доброто или злото (демоните) и юруш да спасявате света (или да го изгорите). До третата мисия всичко е стандартно – героят е все още ниско ниво и не влияе много много на сраженията. Но именно до третата мисия, а доста след това, играта изведнъж от RTS минава в RPG жанра – поемате контрол само над героя си в специално подземие. Следваше диво Hack&Slash приключение в стила на първото Diablo, в което камерата е центрирана върху главата ви. Събирате различни предмети и вдигате нива, които после се оказваха изключително полезни в стратегическите мисии. Енджинът позволяваше както птичи поглед на мащабната карта, така и близък, почти интимен ракурс над героя ви. Тези елементи сме свикнали да ги виждаме в почти всяка нова стратегия, но тогава това беше иновативно и почти революционно. А Zoom при 2D енджин не бе най-често срещаната опция.
Като изключим брутално интро – едно от най-добрите в индустрията за времето си – в играта филмчета нямаше. Историята се проследяваше под формата на диалози между героите, но пък самият сюжет не бе от най-силните й страни. Повечето усилия бяха инвестирани в геймплея, а той определено бе на ниво. Достатъчно бърз и динамичен, за да те прилепи още от първите няколко минути и в същото време доста интуитивен. Също като заглавие на Blizzard, Kingdom Under Fire бе лесна за научаване, но трудна за усъвършенстване.
Естествено, играта не беше перфектна – липсата на Save/Load опция по време на стратегическите мисии беше покъртително нервоизпиляваща – представи си 2 часа градиш база от нищото, трениращ войски, тръгваш в битка и заради секунда невнимание героя ти сдава багажа и... айде пак от начало. Но това не пречеше да изпапкаме кампанията от воле. А и перфектното мулти я задържа на харда ми повече от година.
По-късно други игри доразвиха участието на героите в стратегиите и може би еволюционният връх на това е WarCraft 3, в който можем да видим всички елементи – вдигане на нива, различни подобряващи се умения и инвентар. Но е гот да знаеш от къде цялото това течение в RTS жанра е взело началния си тласък.

Ваня Димитрова

World Cyber Games и Circuit City

Ню Йорк, 5 март 2007 – World Cyber Games, популярният лидер в сферата на състезанията за развлекателните видеоигри и Circuit City Stores, Inc. с гордост обявява най-голямото WCG събитие, провеждано някога. Състезатели от повече от 70 националности ще премерят сили в 10 дисциплини за Windows PC и/или Xbox 360 в световния турнир, който предшества грандфинала на WCG 07.
Ето пълния списък с дисциплини:

1. **StarCraft: Brood War** (PC)
2. **WarCraft III: The Frozen Throne** (PC)
3. **Half-Life: Counter-Strike** (PC)
4. **Command & Conquer 3 Tiberium Wars** (PC)
5. **Age of Empires III: The WarChiefs** (PC)
6. **FIFA Soccer 07** (PC)
7. **Need For Speed Carbon** (PC)
8. **Gears of War** (Xbox 360)
9. **Dead or Alive 4** (Xbox 360)
10. **Project Gotham Racing 3** (Xbox 360)

Регистрацията за турнира WCG 2007 USA започва на 5 март на www.worldcybergames.com/usa. Международните състезатели трябва да се свържат с националните представители. Оторизираните представители за всяка държава са указани и могат да се намерят на сайта www.worldcybergames.com.
Все още се обмислят официалните дисциплини и организаторите запазват правото си да добавят към списъка едно или две нови допълнения. WCG назначха Circuit City Stores, Inc. за свой официален партньор и разпространител на WCG развлекателните събития, игри и електроника за следващите три години. Като такъв, Circuit City Stores Inc. получава всички права върху бранда, онлайн и офлайн представянето и рекламата.
Изявлението беше направено от Michael Arzt, вицепрезидент на International Cyber Marketing USA – организаторът на WCG, и вицепрезидента на Circuit City Peter Weedfald.
Като резултат от партньорството се планира основаването на "WCG Circuit City Circuit" – поредица от турнири, които ще поддържат най-добрите играчи за World Cyber Games USA Championship. Circuit City Stores, Inc. повежда и мултимилионна рекламна кампания с цел да увеличи наградния фонд.
"По времето, когато е-спортовете се разрастват с пълна сила, компания като Circuit City е открила най-краткия път до младите технологично образовани хора."- казва Arzt.
Като най-известното и най-голямо събитие от този род в световен мащаб, WCG се стреми към партньори в свързаните сфери.
"Circuit City искрено вярват, че големият интерес към видеоигрите и е-спортовете води към точния таргет. Събитията, свързани с тази тема, не само ще поддържат интереса още дълго време, но и ще се развиват като мащаб и величина." – добавя Weedfald.
"World Cyber Games е в центъра на този вихър и лансира гейминг стратегията на компанията. Това са най-добрите и най-обичаните гейминг състезания и заради тяхната глобалност и изрядна репутация ние с радост приехме да се присъединим към този вълнуващ проект."
С повече от един милион състезатели от над 70 национални WCG е титулуван като най-големия и елитен гейминг турнир. Включвайки целогодишни онлайн и офлайн състезания по целия свят, Световните киберигри достигнаха до 1,3 милиона състезатели за 2006-та година.
Същата година Грандфиналът на WCG в Монца – Италия, направи рекорд с повече от 24 милиона човека, наблюдаващи надпреварата в реално време, които станаха част от първото глобално сателитно излъчвано състезание от този род.
През 2007 г. САЩ ще бъдат центъра на света на гейминга, като домакин на WCG Грандфинала през октомври в Сиатъл.
Обявените партньори са за 2007 WCG USA и Global programs включително и световния спонсор Samsung Electronics, Microsoft's Xbox 360 и Games for Windows. Допълнително ще се анонсират други партньори.
За Circuit City Stores, Inc.
Richmond, Va.-based Circuit City Stores, Inc. (NYSE: CC) е водещ разпространител в сферата на електрониката, който оперира чрез 643 магазини на американския пазар.
Интернационалният дял заема приблизително 800 пункта на продажба и дилъри в Канада.
Circuit City продава и онлайн чрез сайтовете си www.circuitcity.com, www.thesource.ca and www.firedog.com

На 14 Март 2007 г. с много надежди България изпрати националния си отбор на SEC 2007, което се състоя в 22-ра палата по време на световното изложение CeBIT в Ханновер. Въпреки липсата на късмет при тегленето на жребия, момчетата показаха характер и доказаха, че са в състояние да опонират дори и на най-силните играчи в Европа. Флагът на България се развя сред първите 14 от общо 26 нации.
Отборът ни по CS се срещна с испанския миналогодишен шампион xBtence, а Slavkov (Fifa Soccer 2007) се изправи срещу легендата SK.Hero. Най-опитният ни и доказал се състезател SK.Insomnia (WarCraft III: The Frozen Throne) се срещна със своя съотборник SK.Hot, който е финалист в дисциплината.
България доказа, че има какво да покаже на европейската сцена. Повод за гордост ни носят SK.Insomnia и Slavkov, които заемат 5-те места в своите дисциплина, а CS отборът застана на 9-то място, Need for Speed – 9-та позиция, Dead or Alive 4 – 5-то място, Project Gotham Racing – 9-то място.

Предстои WCG 2007 в Сиатъл!

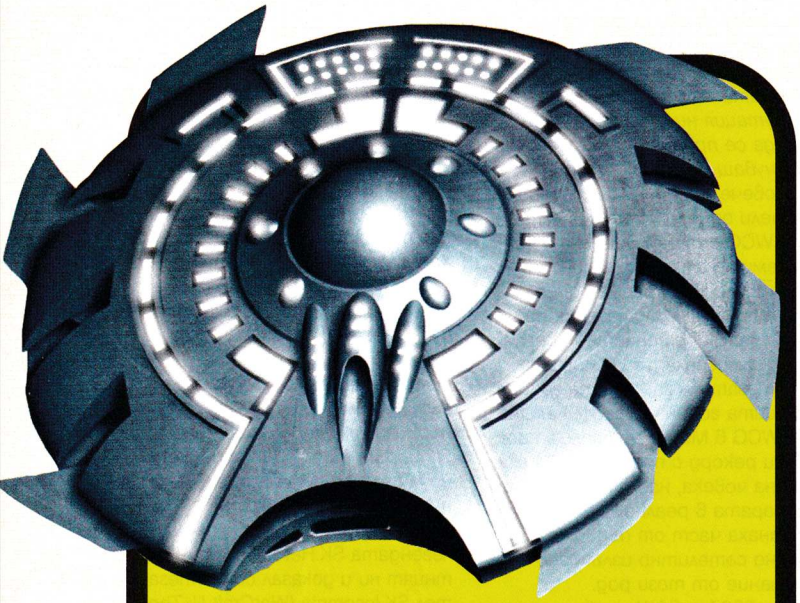
Националните квалификации за WCG 2007 – България се осъществяват с помощта на:

SAMSUNG ЕВРОКОМ кабел PLESI PERSY CANYON

Владимир Тодоров

Наръчник на върховния командир

Supreme Commander



Общи съвети

• Понякога е трудно да заповядвате на всеки самолет поотделно да се върне във въздушната база за поправки и презареждане. Ако ги накарате да патрулират над нея обаче, те автоматично ще се приземят, след което отново ще се върнат към своята задача. Да речем например, че бомбардировачите ви са сериозно пострадали от мисията, на която сте ги изпратили – заповядайте им да патрулират над въздушната база и за нула време ще бъдат приведени в изправност, без това да ангажира твърде много от вашето време.

• Рано или късно горивото на самолетите ще свърши, което ще ги направи бавни и съответно – изключително лесни плячки за врага. В такива случаи можете да ги накарате да кацнат на земята, където рано или късно ще си възстановят горивото автоматично. Това е особено полезно в началото на играта за изтребителите, тъй като често едва ли ще имате въздушни бази, когато ги построите.

• Не забравяйте, че може да ъпгрейднете вашия командир.

• Колкото и странно да звучи, един от най-полезните шорткъти е CTRL-K. Чрез него унищожавате избраните от вас единици. Когато достигнете тавана на популация, по този начин бихте могли да премахнете старите и ненужни юнити и да направите място за новите и по-добри. Или пък ако видите, че някой от противниците ви е на път да плени ваша единица с инженер, може да я унищожите на момента, преди той да е установил контрол над нея.

I. Враждуващите фракции – бърз сравнителен преглед

В Supreme Commander ще откриете три враждуващи помежду си фракции – UEF, Cybran Nation и Aeon Illuminate. На пръв поглед те може и да ви се сторят доста еднакви, но истината е, че всяка една от тях притежава специфични особености, които я отличават коренно от останалите (особено що се отнася до технологичното дърво и уникалните/експерименталните юнити). Като цяло земните единици на UEF имат повече броня, но са по-бавни, докато при Aeon е точно обратното. Що се отнася до Cybran – те представляват нещо като среден, по-балансиран вариант.

Всички въздушни единици пък са горе-долу на една цена, еднакво бързи и с приблизително еднакъв стрелкови обхват, но тези на UEF са с повече броня, докато тези на Cybran – с по-малко. На водния фронт отново юнитите на UEF са по-здрави. Тези на Aeon – по-евтини. А Cybran издишат и по двата показателя. Само Aeon се нуждаят от Attack boat, която да предпазва армадата. Подобно нещо се управлява изключително трудно, но може да поеме доста от торпедата, предназначени за подводниците ви, и ви позволява да построите бързо въздушна отбрана, стига да се нуждаете от такава.

Ако търсите разлики при икономическите единици, няма да откриете такива – функционално те са почти изцяло идентични.

1. UEF

Уникалните единици на UEF са трите експериментални машини и T3 Air Heavy Gunship. Стандартното въоръжение на тази фракция са традиционни снаряди и оръдия. Единиците й имат повече броня, но са по-бавни от противниковите си еквиваленти. А ако използват добър микс от земни единици, биха могли да победят всеки опит на останалите раси да ги залеят с еднотипни воини още в самото начало. След това лесно биха взели превес с T3 Siege Bot и Heavy Gunship.

Нямат T3 Carrier, защото техният T4 морски юнит по принцип се води за превозвач. Командирът на UEF разполага с множество защитни ъпгрейди – от щитове, през специални ракети, до подобрена степен на регенерация.

2. Cybran Nation

Уникалните единици на тази фракция са трите експериментални машини и T2 Mobile Radar Jammer. Много от воините й са доста по различни от своите противникови еквиваленти – ходещи разрушители, невидими земни разузнавачи, ъпгрейдвани щитове, подводници с оръдия на палубата, танкове-амфибии и Mantis Bot.

Единиците на Cybran нямат мобилен генератор на щит или пък Heavy Shield Generator. Техните щитове трябва да бъдат ъпгрейдвани ръчно, за да достигнат максимално покритие и дори при това положение са по-слаби от тежките щитове на останалите две фракции.

Командирът на Cybran може да бъде превърнат с помощта на ъпгрейди или до много здрава нападателна сила, което е малко рисковано, или до същински невидим ас.

3. Aeon Illuminated

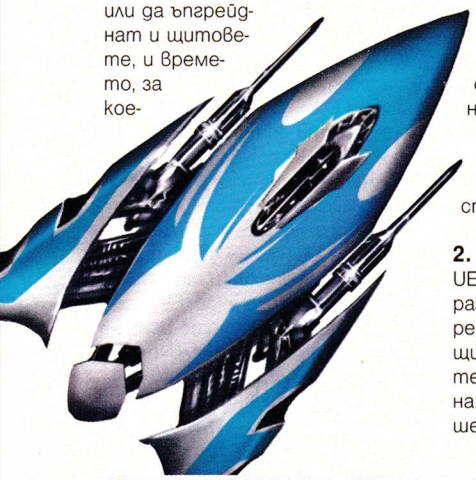
Уникалните единици на тази фракция са трите експериментални машини и T1 Attack Boat. Воините им обикновено имат едно конкретно предназначение и често са въоръжени само с едно оръжие. Притежават по-малко здраве, но са далеч по-маневрени от техните противници. Aeon разполагат с мощна флота, особено ако включите

към нея Aurora T1 Hovercraft. Инженерите на тази фракция могат да се принасят в жертва, за да подпомогнат създаването на даден проект с част от своята стойност. Това е особено полезно в случаите, когато трябва да построите даден юнит супер бързо или пък сте достигнали тавана на популацията и искате да разчистите малко място за нови попълнения.
Тяхната T3 Siege Bot е особено полезна, тъй като може да поправя своите съюзници и да понася множество щети. А ако ъпгрейднете командира с щитове – ще го превърнете в мощен боец. В случай че предпочетете неговия усъвършенстван ресурсов разпределител – в мощен икономически фактор. Не забравяйте обаче, че той има по-малко кръв, отколкото командирите на останалите две фракции.

II. Време за ъпгрейди

1. Командирът

UEF притежават ресурсов разпределител на ръката, а не на гърба, имат допълнителни тактически/стратегически ъпгрейди за ракетомета и могат да увеличат неговата скорост на строене до 100 или да ъпгрейднат и щитовете, и времето, за което те се регенерират.

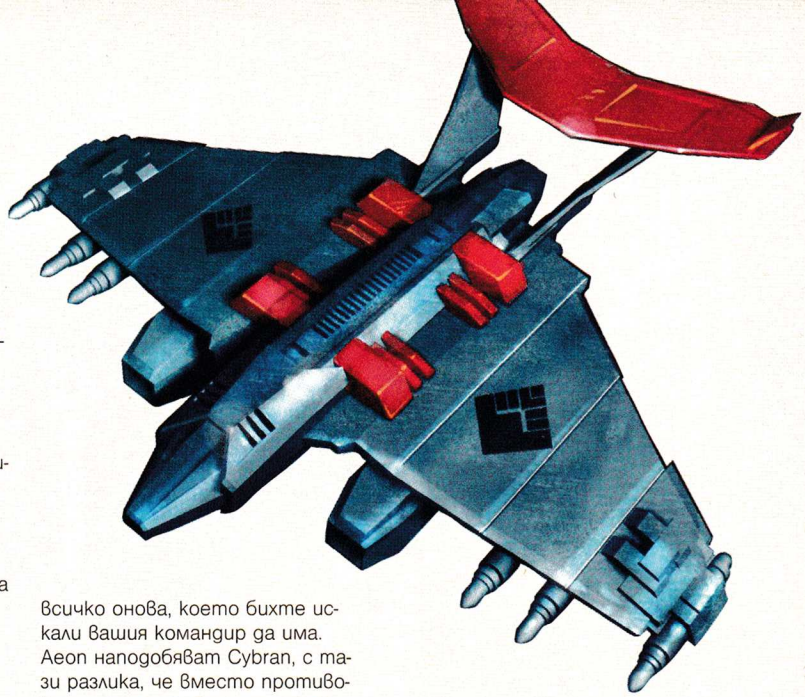


Cybran могат да правят допълнителни ъпгрейди за оръжията. Освен това притежават stealth и cloaking ъпгрейди, вместо тези за щитовете на UEF.
Ъпгрейдите на Aeon са по-традиционни – усъвършенстван ресурсов разпределител и по-издръжливи, но по-малки щитове. Единственият безполезен ъпгрейд е Aeon Enhanced Sensor System. Най-общо има три пътища, по които може да поемете – конструкция, нападение и защита. UEF и Aeon имат превес по отношение на строенето, тъй като Shoulder Pod-овете на UEF са по-евтини, което е особено полезно в началото, докато усъвършенстваният ресурсов разпределител на Aeon помага в по-късни моменти на играта. Cybran и Aeon са по-добри в нападение, тъй като Aeon могат да се обвиват в щитове, докато нападат, а допълнителните оръжия на Cybran са много по-полезни, отколкото изглеждат на пръв поглед. UEF и Cybran имат превъзходство по отношение на защитата – първите заради регенерационното умение и щитовете, докато вторите – заради невидимостта.

Ако Cybran и Aeon използват дясната ръка за офанзивни ъпгрейди, докато междувременно подобряват строителните способности на командира, UEF я използват за разпределение на ресурсите и междувременно ъпгрейдват защитните или строителните способности.

2. Подкомандирът

UEF имат множество разнообразни и странни, но лоши ъпгрейди. Комбинацията от здрави щитове и ресурсов разпределител обаче е достатъчно мощна. Cybran имат противовъздушен ъпгрейд и на практика всичко онова, което бихте искали вашия командир да има. Aeon наподобяват Cybran, с тази разлика, че вместо противовъздушен ъпгрейд, има такъв, който прави по-големи щитове и вместо ъпгрейди за оръжията – безполезното умение подкомандирът им да се принася в жертва, подобно на инженерите.
Трудно е да се направи добро сравнение, но общо взето UEF и Cybran имат добри и разнообразни ъпгрдейди, докато тези на Aeon са по-скъпи и залагат на облагородяването на сградите. Определено предимството е на страната на UEF и Cybran. Освен това само Cybran могат да подобрят своя щитов генератор, но за да получите добра защита, трябва да го ъпгрейднете поне два пъти.



III. На бойното поле

1. Асистиране

Вероятно сте забелязали, че в почти всяка стратегия има единици, които могат да помагат при построяването на дадена сграда. В Supreme Commander на този геймплей елемент е обърнато доста голямо внимание. Почти всеки юнит може да асистира на който и да е друг юнит или постройка – за тази цел просто изберете наречената от вас за помощник единица и кликнете с десния бутон там, където мислете, че се нуждаят от нея.
Най-разпространеният начин за асистиране е инженерите и командирът да подпомагат вашите фабрики, докато те създават единици (както вероятно сте забелязали, някои се изграждат изключително бавно). Няма ограничение от страна на броя на инженерите, които може да разположите при фабриката, но не забравяйте, че колкото повече са те, толкова по-голямо количество ресурси ще бъдат използвани. Инженерите могат да помагат и при изграждането на ракети в тактическите ракетомети.
Разузнавателните и шпиониращите самолети също са полезни единици, когато стане въпрос за асистиране. Да речем, че разполагате с армия от артилерийски юнити или батълшипи, които сте отправили към вражеската база. Междувременно

TICKETSTREAM BULGARIA
Е ПЪРВАТА ПРОФЕСИОНАЛНА ПЛАТФОРМА
ЗА ПРОДАЖБА НА БИЛЕТИ В БЪЛГАРИЯ

ЧРЕЗ САЙТА НА КОМПАНИЯТА www.ticketstream.bg
МОГАТ ДА СЕ ЗАКУПУВАТ ЕЛЕКТРОННИ БИЛЕТИ ЗА НАЙ-ГОЛЕМИТЕ СЪБИТИЯ У НАС
И ДА СЕ РАЗПЕЧАТВАТ НА ОБИКНОВЕН ПРИНТЕР.

ЗА ТЕЗИ, КОИТО НЕ РАЗПОЛАГАТ С ВЪЗМОЖНОСТТА ДА ПАЗАРУВАТ
ОТ ПЕРСОНАЛНИТЕ СИ КОМПЮТРИ, TICKETSTREAM ИЗГРАЖДА МРЕЖА ОТ МЕСТА
ЗА ПРОДАЖБА НА УНИВЕРСАЛНИ БИЛЕТИ.

www.ticketstream.bg
TICKET STREAM
ВАШИЯТ ПОРТАЛ КЪМ СВЕТА НА БИЛЕТИТЕ

СОФИЯ
Магазин "Plesio Computers"
ул. Ангел Кънчев 5
Туристическа агенция "Лидия Турс"
ул. Хан Аспарух 22
Туристическа агенция "Устрем 97"
Sofia City Center, бул. Арсеналски 2
Магазин "На тъмно"
ул. Иван Вазов 13
Клуб "Строежа"
Студентски град
Trip House
ул.Цар Иван Асен 52
Ticketstream Bulgaria
ул. Цар Самуил 50
EDEN Travel
ул. Шандьор Петьофи 65
Магазин за мобилни аксесоари
ул. Виктор Павлов (Алея на услугите)
до метростанция Вардар
Алтернатив Мол Green Center
Добринова скала 42, ет. 2
Call Center New Express
ул. Акад. Борис Стефанов 1

БУРГАС
Магазин за мултимедии "ManiCo"
ул. Левски 7 (тунела)
ВАРНА
Магазин "На тъмно"
ул. Воден 18
ВЕЛИКО ТЪРНОВО
Магазин "На Тъмно"
ул. Стефан Стамболийски 57
ДОБРИЧ
Магазин "На тъмно"
ул. Независимост 1
ПЛЕВЕН
Магазин "На Тъмно"
ул. Дойран 144
ПЛОВДИВ
Магазин "Music Centar"
Ул. Отец Паисий 5
РУСЕ
Магазин "На Тъмно"
ул. Г. Раковски 13
СЛИВЕН
Магазин "Music Mania"
Ул. Цар Освободител 16
СТАРА ЗАГОРА
Магазин "На Тъмно"
Търговски център Сити, ул. Гладстон

забелязвате противника на радара. Накарайте самолетите да асистират на единиците на предната линия. Така те ще започнат да кръжат над тях и ще увеличат обсега, в който могат да виждат.

2. Патрулиране

И патрулирането, подобно на асистирането, е доста по-ключов елемент в геймплея на Supreme Commander, отколкото при повечето стратегии в реално време. Единиците, на които най-често би трябвало да давате подобни заповеди, са самолетите. Ако искате да знаете какво е намислил врагът, разузнавачите са точно това, от което се нуждаете.

Обградете базата си с нападателни летящи машини и воала – всеки, който дръзне да се приближи до нея, ще бъде автоматично нападан – особено онези досадни бомбардировачи, които са се заканили да разпердушинят някоя ваша постройка.

Инженерите също могат да патрулират – освен че ще събират всички отломки, които видят по пътя си, в това си състояние те ще поправят всяка повредена сграда или юнит.

3. Транспортиране

Как най-лесно може да транспортирате единиците си на далечни разстояния, без това да ви отнеме твърде много време или нерви? Един полезен трик е да дадете заповед във фабриката за създаването на група воини, да сложите за rally point далечното място, до което искате да стигнат, след което да накарате няколко транспортьора да й асистират. Така, щом излязат от нея, юнитите директно ще се вмъкнат в подготвения от вас превоз, който от своя страна ще ги закара до целта им. Впоследствие транспортьорите ще се върнат, за да натоварят още. Колкото по-бързо един юнит се строи и на колкото по-голямо разстояние искате да го превозите, толкова повече превозни машини ще се наложи да поставите в режим на асистиране.

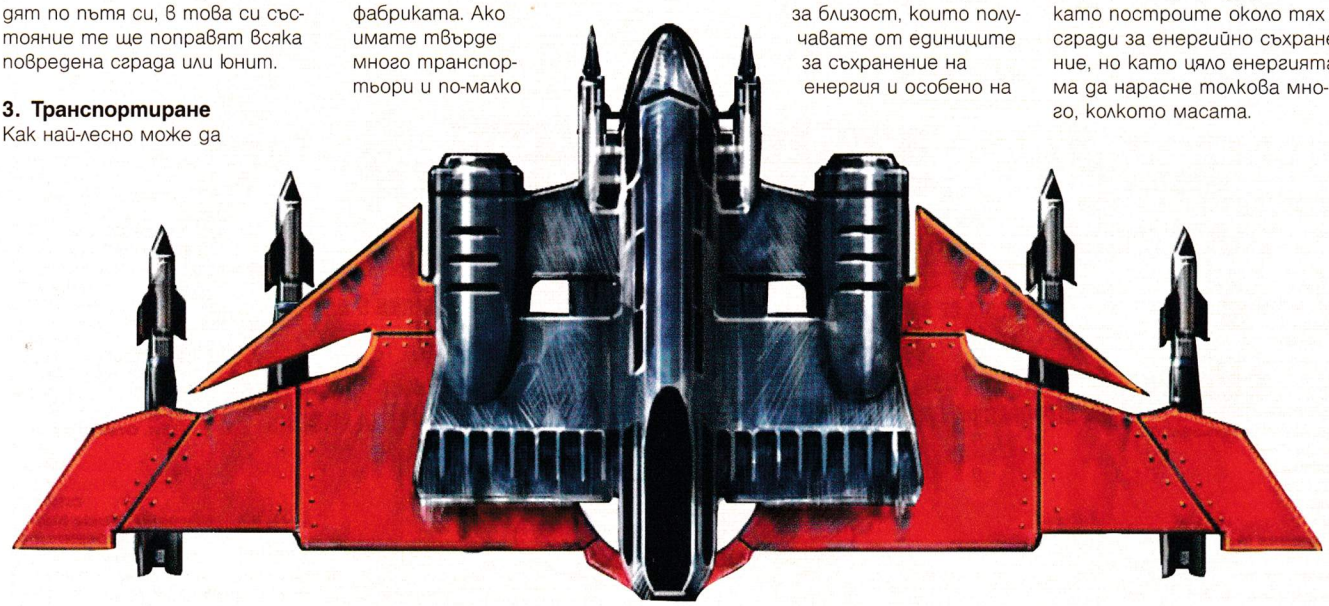
Не забравяйте да съобразите количеството и вида на единици, които искате да превозите, с броя на транспортьорите, които асистират на фабриката. Ако имате твърде много транспортьори и по-малко юнити, процесът ще бъде бавен, защото воините ви ще се разпределят равномерно по машините. Ако имате твърде малко транспортьори и повече юнити, воините ви ще се бутат и натрупват.

4. Експлодиращият командир

Съществува един доста дразнещ, но полезен трик, свързан с експлодиращата природа на командира ви. Качвате го на подходящ за него транспортьор и го отвеждате до вражеската база. Над нея той без съмнение ще бъде свален от автоматичните противникови противовъздушни оръжия, което ще доведе до един изключително мощен взрив. Ако успеете да се доберете дори до самия командир, пораженията ще бъдат още по-големи, защото той също ще експлодира, което ще нанесе непоправими щети на вражеската икономика.

5. Възможни бонуси

Особено важни в Supreme Commander са бонусите за близост, които получавате от единиците за съхранение на енергия и особено на маса. Когато построите единица за съхранение близо до сграда, която произвежда маса или енергия, продуктивността на същата тази сграда ще се увеличи, понякога дори значително. Вземете за пример фабрикатора за маса T3. Обикновено той произвежда двадесет и четири единици маса, но всяка единица за съхранение на маса, която построите до него, ще увеличи продукцията му с едно. Тъй като може да построите максимум дванадесет единици за съхранение около фабрикатора - по три от всяка страна, ако направите това, ще подобрите евтино производителността му с петдесет процента или до тридесет и шест единици за маса на секунда. Този номер работи също и при екстракторите на маса като увеличава производителността на един такъв T3 екстрактор от дванадесет на осемнадесет. Същевременно той не може да се прилага с особен успех при екстрактори от по-ниско ниво. Ефикасността на енергийните реактори може да бъде увеличена и като построите около тях сгради за енергийно съхранение, но като цяло енергията няма да нарасне толкова много, колкото масата.



KICK n RUSH SOCCER 2006

Поведете към победа желания от вас отбор от най-добрите лиги в света – Англия, Италия, Испания, Германия, Франция, Шотландия и Швейцария! Станете царе на футбола с Kick'n'Rush Soccer 2006.

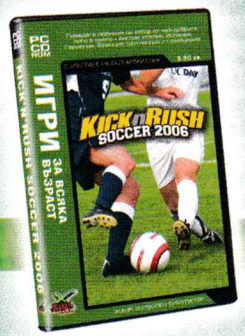
С УПЪТВАНЕ НА БЪЛГАРСКИ ЦЕНА 9.90 ЛВ.

Мечтали ли сте си някога да отбележите победния гол на Световното първенство? Или дори в мач от лигата с любимия си отбор? Kick-'n'Rush Soccer 2006 ще Ви позволи да реализирате най-щурите си фантазии по невероятен триизмерен начин.

Това е симпатичен и неангажиращ аркаден футболен симулатор, в който ще откриете сто и двадесет европейски отбора и над две хиляди играчи, заедно с които ще може да се включите в шеметно съревнование в някоя лига или дори да се опитате да спечелите недостижимата Световна купа. А ако случайно вашият любим тим, играч или лига не присъстват в играта, благодарение на мощния редактор на Kick'n'Rush Soccer 2006 ще може да ги създадете за нула време.

ОСНОВНИ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Съвременна визия;
- 120 отбора и 2000 играча;
- Възможност да гледате най-великите си изпълнения на повторение;
- Интелигентна камера, която следи действието от възможно най-благоприятния за вас ъгъл – така няма начин да изгубите от поглед който и да е от съотборниците си на терена;
- Саундтрак, създаден от популярния холандски музикант Project X;
- Упътване на български език.



Издател:
Xing Interactive

Разпространител:
МАРТ БЪЛГАРИЯ АД
тел: (02) 9744951, 9743854 и 9744630
www.mart.bg,
office@mart.bg.

ИГРИ ЗА ВСЯКА ВЪЗРАСТ

Търсете я в магазините за игри, бензиностанциите и видеотеките.

cheat line

Всеки е стигал до момент в игра, при който не може да продължи напред. Започват ровения по списания, запитвания във форуми, а и не винаги се оказва, че чийтът, който търсите, е там. Една стара българска поговорка гласи: "За всяка болка, си има паролка". Но формата, под която излизаше рубриката Cheats (една страница за PC и една страница за конзоли), бе силно ограничаваща. На практика е трудно с чийтове за 7-8 игри да покрием океана от заглавия, които могат да се играят от вас. Най-накрая имаме възможността да променим това. Услугата Cheat Line предлага избор на чийтове от над 200 заглавия, които ще се ъпдейтват ежемесечно. Във всеки един брой ще намерите пълния списък на поддържаните игри, което ви гарантира, че няма да пропуснете тази, която търсите. Ако сте избрали удобството, Cheat Line е за вас. Винаги и навсякъде (у дома, в клуб, в офиса) ви се предоставя лукса да сте неуязвими, да имате всички оръжия и амуниции или да се снабдите с ресурси за кралството си. За целта се нуждаете само от GSM апарат и върха на вашите пръсти...

A

cheat191 Act of War: Direct Action
cheat192 Act of War: High Treason
cheat193 Advent Rising
cheat194 Age of Empires 2
cheat195 Age of Empires 2: The Conquerors
cheat196 Age of Empires III
cheat197 Age of Mythology
cheat198 Age of Sail 2
cheat199 Age of Wonders 2
cheat200 Alias
cheat201 Aliens vs. Predator 2
cheat202 Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt
cheat203 American Civil War Gettysburg

B

cheat183 Batman Forever
cheat184 Battle Mages
cheat185 Battle Mages: Sign Of Darknes
cheat186 Battlestations: Midway
cheat187 Bionicle Heroes
cheat189 Blitzkrieg 2
cheat190 BloodRayne 2

C

cheat169 Caesar IV
cheat170 Call of Duty 2
cheat171 Call of Duty
cheat172 Call of Juarez
cheat173 Cars
cheat174 Cars: Radiator Springs Adventure
cheat175 Celtic Kings
cheat176 Civilization 4
cheat178 Codename Panzers: Phase Two
cheat179 Commandos 3: Destination Berlin
cheat180 Company of Heroes
cheat181 Conflict Desert Storm 2
cheat182 Cossacks II: Napoleonic Wars

D

cheat158 Dark Messiah of Might and Magic
cheat159 Darwinia
cheat160 Dave Mirra Freestyle BMX
cheat161 Delta Force: Black Hawk Down
cheat162 Devil May Cry 3 SE
cheat163 Disciples 2: Rise of the Elves
cheat164 DooM 3
cheat165 DooM 3: Resurrection of Evil
cheat167 Dungeon Siege II
cheat168 Dungeon Siege II: Broken World

E

cheat153 Empire Earth 2
cheat154 Empires: Dawn of the Modern World
cheat155 Eragon
cheat156 Europa Universalis 2
cheat157 Europa Universalis 3

F

cheat146 F.E.A.R.
cheat147 F.E.A.R.: Extraction Point
cheat148 Fahrenheit
cheat149 Far Cry
cheat150 FlatOut 2
cheat151 Freelancer
cheat152 Full Spectrum Warrior

G

cheat141 Gangland
cheat142 Gothic 3
cheat143 Grand Theft Auto: San Andreas
cheat144 Ground Control 2: Operation Exodus
cheat145 Gun

H

cheat126 Half-Life 2
cheat127 Half-Life 2: Episode One
cheat128 Harry Potter and the Chamber of Secrets
cheat130 Harry Potter: Sorcerer's Stone
cheat131 Hearts Of Iron 2
cheat132 Hellforces
cheat133 Heretic 2
cheat134 Heroes of Might and Magic 5
cheat135 Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate
cheat136 Heroes of Might and Magic III
cheat137 Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death
cheat138 Heroes Chronicles All
cheat139 Heroes of Might and Magic IV
heat140 Hitman: Contracts

I

cheat124 Icewind Dale 2
cheat125 Indigo Prophecy

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на
номер 1915
(за абонати на Мтел, Вивател и Глобул). Цената е 1.20 лв. с ДДС.
За проблеми и въпроси – тел. 0885 524 635

J

cheat120 Jaws Unleashed
cheat121 Jedi Knight: Jedi Academy
cheat122 Joint Task Force
cheat123 James Bond 007: Nightfire

K

cheat117 Kingpin:Life of Crime
cheat118 Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child
cheat119 Kohan II Kings of War

L

cheat109 Lego Bionicle
cheat110 Lego Racers 2
cheat111 Lego Star Wars 2: The Original Trilogy
cheat112 Lego Star Wars
cheat113 Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II
cheat114 Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Rise of The Witch King
cheat115 Lord of the Rings: The Return of the King
cheat116 Lords of EverQuest

M

cheat98 Mafia
cheat99 Maple Story
cheat100 Marc Ecko's Getting Up
cheat101 Marvel Ultimate Alliance
cheat102 Mat Hoffman's Pro BMX
cheat103 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
cheat104 Mechwarrior 4: Vengeance
cheat105 Medal of Honor: Pacific Assault
cheat106 Medal of Honor: Allied Assault
cheat107 Medieval 2: Total War
cheat108 Medieval Total War

N

cheat91 Need for Speed: Underground
cheat92 Need for Speed: Most Wanted
cheat93 Need for Speed: Carbon
cheat94 New York Race
cheat95 Neverwinter Nights
cheat96 Neverwinter Nights 2
cheat97 No One Lives Forever 2

P

cheat88 Patriots: A Nation Under Fire
cheat89 Prince of Persia 2: Warrior Within
cheat90 Prey

Q

cheat87 Quake 4

R

cheat75 Rayman: Raving Rabbids
cheat76 Real War
cheat77 Recoil
cheat78 Red Faction 2
cheat79 Reservoir Dogs
cheat80 Resident Evil 2
cheat81 Resident Evil 3
cheat82 Resident Evil 4
cheat83 Return to Castle Wolfenstein
cheat84 Rise of Nations: Rise of Legends
cheat85 Rise of Nations: Thrones and Patriots
cheat86 Rome Total War

S

cheat43 S.W.I.N.E
cheat44 Sacred
cheat45 Scarface: The World is Yours
cheat46 Secret Weapons Over Normandy
cheat47 ShellShock: Nam '67
cheat48 Sheep
cheat49 Sid Meier's Pirates
cheat50 Silent Hunter 2
cheat51 SiN
cheat52 SiN Episodes: Emergence
cheat53 Singles 2:Triple Trouble
cheat54 Sniper Elite
cheat55 Snoopy vs. The Red Baron
cheat56 Snowboard Park Tycoon
cheat57 Soldier of Fortune 2: Double Helix
cheat58 Soldiers: Heroes Of World War II
cheat59 SOLDNER: Secret Wars
cheat60 Soul Reaver 2
cheat61 Spiderman: The Movie
cheat62 Splinter Cell: Chaos Theory
cheat63 Splinter Cell: Double Agent
cheat64 Starcraft
cheat65 Starcraft: Brood War
cheat66 Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
cheat67 Star Wars Knights of the Old Republic 2
cheat68 Star Wars: Battlefront
cheat69 Star Wars: Force Commander
cheat70 Star Wars: Empire at War
cheat71 Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption
cheat72 Star Wars: Republic Commando
cheat73 Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse
cheat74 SWAT 4

T

cheat21 Tactical Ops: Assult on Terror
cheat23 Tarzan
cheat24 Taxi Racer London 2
cheat25 Taxi Racer NY 2
cheat26 Test Drive 6
cheat27 The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC
cheat28 The Elder Scrolls 4: Oblivion
cheat30 The Entente WW1 Battlefields
cheat29 The Godfather: The Game
cheat31 The Hulk
cheat32 The Sims: House Party
cheat33 The Sims:Makin Magic
cheat34 The Sims 2
cheat35 The Sims 2: Nightlife
cheat36 The Sims 2: Family Fun Stuff
cheat37 The Sims 2: Pets
cheat38 The Sims 2: Holiday
cheat37 The Sims 2: Open for Business
cheat38 Tomb Raider: Chronicles
cheat39 Tomb Raider: Legend
cheat40 True Crime: NY City
cheat41 True Crime: Streets of LA
cheat42 Tzar

U

cheat14 UberSoldier
cheat15 UFO: Aftermath
cheat16 UFO: Aftershock
cheat17 Ultimate Sonic Chaos
cheat18 Ultimate Paintball Challenge
cheat19 Ultimate SpiderMan
cheat22 Uplink
cheat20 Unreal Tournament 2004

V

cheat12 Vietcong 2
cheat13 Vivisector: Beast Within

W

cheat1 Wages of War: The Business of Battle
cheat2 Warcraft 2: Tides of Darkness
cheat3 Warcraft 2: Beyond the Dark Portal
cheat4 WarCraft 3
cheat5 Warcraft 3: The Frozen Throne
cheat6 Warhammer 40K Dawn Of War
cheat7 Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade
cheat8 Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault
cheat9 Warhammer: Mark of Chaos

X

cheat10 X3: Reunion

Z

cheat11 Zoo Empire

cheatline top 10

cheat111
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy

cheat5
Warcraft 3: The Frozen Throne

cheat7
Warhammer 40K Dawn of War – Dark Crusade

cheat147
F.E.A.R. Extraction Point

cheat28
The Elder Scrolls 4: Oblivion

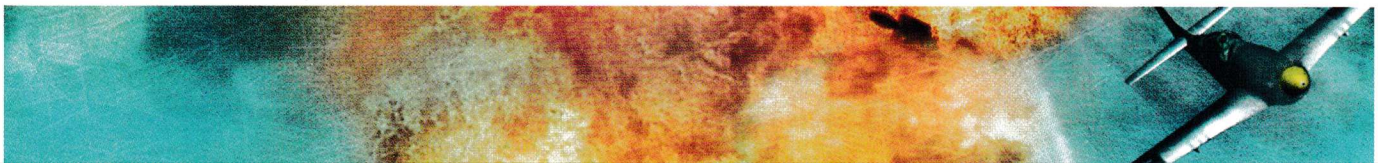
cheat65
Starcraft: Brood War

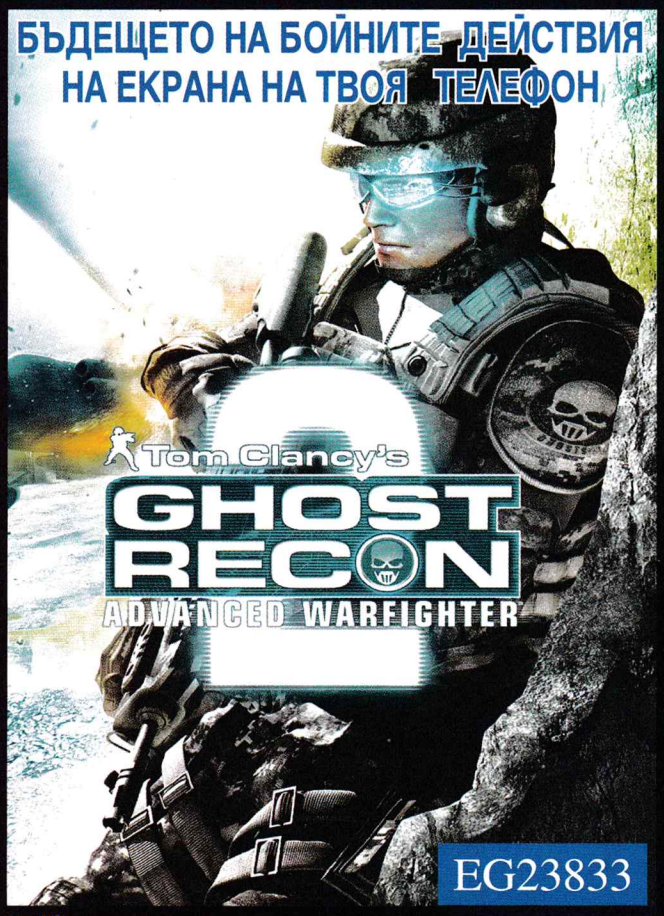
cheat90
Prey

cheat126
Half-Life 2

cheat165
DooM 3: Resurrection Of Evil

cheat135
Heroes Of Might and Magic 5: Hammers Of Fate





gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

Знаете ли какво е „дух-войник" (буквалния превод на ghost soldier)? И аз не знаех, но с любопитство установих, че „духовете" са били елитна бойна част на американската армия през Втората световна война. Тя е действала като авангард и е имала за цел да деморализира врага, да го елиминира тихо и ефективно и да създаде предпоставки за понататъшните действия на другите войски. Ghost Recon е поредица от тактически военни игри на писателя Том Кланси, в които елемента на нестандартните действия и високата ефективност са ключови за успеха.

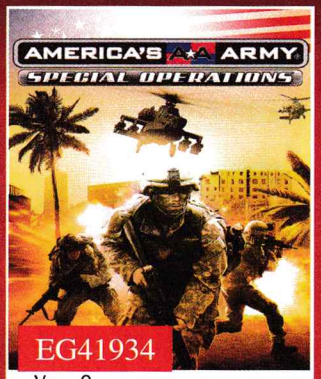
Поредицата вече дебютира и за мобилни телефони, като това е едно от най-заредените с екшън, тактика и оригинални премеждия заглавия, които можете да даунлоудните за апарата си.

Подвеждащата двойка в името не трябва да ви обърква това е първата по рода си игра с оригиналния лиценз на Том Кланси. Действието се развива през 2014 година, когато най-големият кошмар на американското разузнаване е станал реалност. Въпреки защитните стени и предприетите емиграционни мерки в съседно Мексико избухват бунтове и границата е застрашена от наближаващите отряди на бунтовниците. Елитната бойна част на „духовете" под командването на капитан Мичъл (сиреч вие) има 72 часа да нанесе превантивен контраудар и да спре заплахата срещу САЩ. Играта е повече от динамична, като разполагате с богат арсенал от оръжия, съобразени с модните тенденции на 2014 година. Ще имате дори възможността да управлявате бронирани бойни единици. Можете да взривявате практически всичко, което ще се появи на картата.

Единственият недостатък на Ghost Recon 2 е болката в пръстите прекаленият гейминг води до здравословни проблеми, знаете.

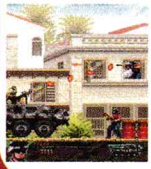
ОЦЕНКА - 96%

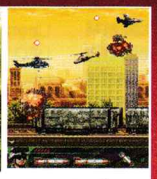
ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ



Уау. След само десет минути с America`s Army: Special Operations ще си зададете въпроса „Не може да е толкова сложно!" Това е една от най-обширните, разнообразните, разклонените и военизираните игри на пазара. Името подсказва почти всичко за сценария вие сте американски войник.

Театърът на действията е в близкия изток по времето на първата война в Персийския залив. Влизате в ролята на



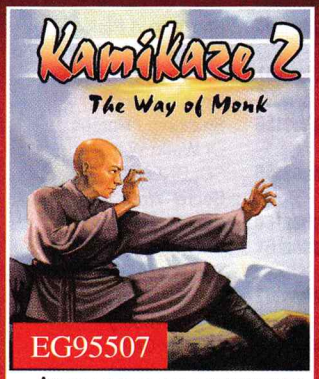


пехотинец, пилот на боен хеликоптер или шофьор на БТР. Дизайнът е много „олд скуул" и напомня поразяващо много на една готина игра от началото на века Duke Nukem: Manhattan Project.

От една страна America`s Army: Special Operations е доста кратичка (само 11 нива). От друга страна е изключително богата и разнообразна като опции и като екшън.

Количеството противници е обилно и разнообразно, като гарантирано няма да скучаете. Няма да скучаете и поради причината, че системата за прицелване е доста неточна, така че сблъсъкът с неприятеля се превръща в рунд от игра на руска рулетка кой ще уцели пръв... Нещото, което подчертано липсва, е гладката финална политура, превръщаща добре рендосаната дъска в елемент за корпуса на пиано. Приятна игра, която се нуждае от още съвсем малко, за да стане огромен хит.

ОЦЕНКА - 88%



Ако си спомняте, през есента ви представихме играта Kamikaze2 TheWay of Samurai. В нея ставаше въпрос за ронина Фуджияма (ронин самурай без господар), който след победата си в тежка феодална война придобива специални магически артефакти, които скрива в подножието на планината Фуджияма (съвпадението на имената не е случайно героят е кръстен на нея).

Тази версия на играта ни представя Фуджияма като монах, а не като ронин. Това е ролева игра с елементи на екшън, чието действие се развива в реално време. Единствено битките са походови.

По една или друга причина, те започват автоматично с появата на враг върху картата.

За боя можете да избирате в сериозен арсенал от хладно оръжие или да приложите живата сила на карате. Особеностите в арсенала на монаха включват специални тояжки, върху които монахът би могъл да се подпира в дългите си разходки сред обикновените хора, но които използва за трошене на тикви на злосторници при нужда.

През останалото време ще трябва да обиколите огромния свят около свещената планина, да откривате различни оръжия, както и да изпълнявате мисии за по-нататъшен прогрес в играта. Остава ни да очакваме третата версия на Kamikaze 2, която се нарича The Way of Ninja.

ОЦЕНКА - 87%

FUN4GSM

WWW.FUN4GSM.COM

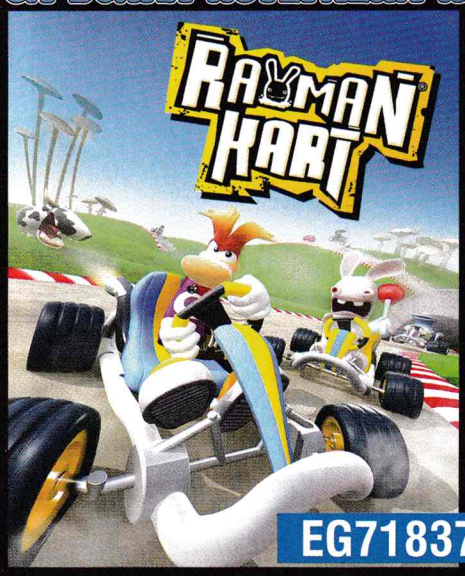
ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM

НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 JAVA ИГРА, АНИМАЦИЯ, ТЕМА И ВИДЕО ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ



EG71837

КАРАЙ КАТО ЛУД НА ТВОЯ ТЕЛЕФОН С RAYMAN KART

ИЗПИЛИ ГУМИ И СЕ ХВЪРЛИ В СМЕШНИЯ СВЯТ НА РЕЙМЪН

ИГРАТА ЩЕ ТИ ПРЕДЛОЖИ

- 8 свята, 32 трасета и 5 режима на игра
- Достъп до разрушителни оръжия, който можеш да спечелиш като бонус
- Изкуствен интелект на високо ниво
- И разбира се, запомнящ се дизайн, страхотна графика и завладяващ звук

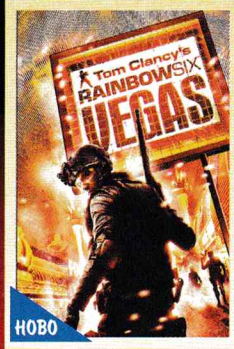
gameloft © 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

екшън

ПОТОПЕТЕ СЕ В ЕКШЪНА

НОВО EG21124

списък с поддържани телефони на: www.fun4gsm.com



ЛАС ВЕГАС Е В ТВОИ РЪЦЕ

НОВО EG53085

sports

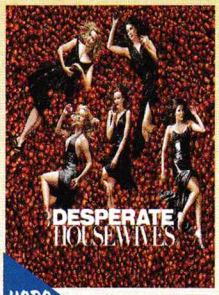
НЕВЕРОЯТНО ЗАВРЪЩАНЕ! МАААААНИИИИИЯЯЯ!

EG23521

ВЕЧЕ ФУТБОЛ КАТО НА ЖИВО!

НОВО EG20170

puzzle



РАЗКРИЙТЕ НОВИТЕ ТАЙНИ НА WISTERIA LANE В ТОЗИ ПИКАНТЕН И ОРИГИНАЛЕН СЮЖЕТ

НОВО EG32408

НЕ СЕ ПЛАШИ ОТ НИКОГО В ОТКРИТО МОРЕ!

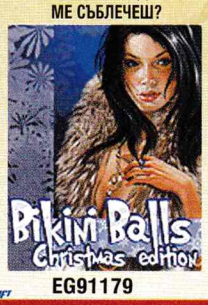
EG36969

sexy

Страхотни Жени - все по-красиви и разгорещени с всяко ниво.

EG62078

ИСКАШ ЛИ ДА МЕ СЪБЛЕЧЕШ?



EG91179

adventure

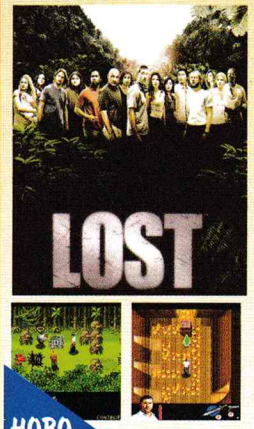
НАЙ-НОВАТА КОСМИЧЕСКА СТРАТЕГИЯ - ЗА МОБИЛНИ ТЕЛЕФОНИ!

НОВО EG79985

ОСТАВИ БОЕЦА ДА ЗАВЛАДЕЕ ТЕЛЕФОНА ТИ!

EG57044

ОФИЦИАЛНАТА МОБИЛНА ИГРА ПО КУЛТОВИЯ СЕРИАЛ LOST



НОВО EG28672

arcade

МЪРТВИТЕ СЕ НАДИГАТ - СПАСИ ЧОВЕЧЕСТВОТО!

НОВО EG29732

ИЗБАВИ СЛАДКИТЕ ПИНГВИНИ ОТ ОПАСНОСТТА

EG43897

анимация

EG13662 EG48126 EG75662
EG16603 EG27380 EG57353
EG16704 EG57353 EG62666

теми

EG53527 EG93588 EG54114
EG93135 EG26147 EG25400

видео

EG12901 EG19218 EG59867
EG62481 EG53354 EG79362

Всеки поръчал полифонична мелодия, Java игра, true тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонаментите се активират с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917.
Цената на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел - 0.30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0.29 лв. с ДДС.

За абонати на М-тел, Глобул и Вивател, изпратете SMS (за да изтеглите игра или тема изпратете последователно 2 SMS-а) на номер 1819 (без кода на оператора отпред) с кода на избраното от вас съдържание. Например: EG12345. За да изпратите поръчката на друг номер, добавете го накрая: EG12345 09YXXXXXXX. До няколко минути ще получавате WAP PUSH за абонати на М-тел или текстов SMS за абонати на Глобул и вивател с линк на който се намира избраното от вас съдържание. За повече информация и поддържани телефони: WWW.FUN4GSM.COM
Цената на SMS към номер 1819 е 2.40 лв. с ДДС

Ивелин Г. Иванов

PlayStation3 – хардуерен тест

Меренето на... хардуерите приключи и сега думата ще имат игрите. Макар и второстепенна, но все пак важна роля ще има и факторът, който бих нарекъл "потребителски комфорт". Казано иначе - колко приятен (или неприятен) ще бъде чисто физическият ви досег с всяка от трите нови конзоли. Може би първото нещо, което ми направи впечатление, след като вдигнах кутията на тестовия PlayStation3, беше солидното му (за видео конзола) тегло. И преди да сте си направили погрешния извод, за мен това е по-скоро плюс, тъй като

поставен вертикално, PS3 стои достатъчно стабилно

благодарение именно на тежестта си. Освен това е много вероятно, вашият собствен PlayStation от трето поколение да се мъдри именно изправен до телевизора ви. Причината за това е проста – дизайнът на конзолата толкова специфичен, че трудно ще успеете да я поставите хоризонтално. Освен ако не сте си поръчали някаква специална ТВ "поставка", разбира се, на която да има достатъчно място за всеки от немалкото видео и аудио компоненти от вашата домашна система. Сякаш безвъзвратно в миналото останаха времената, когато беше повече от достатъчно просто да включиш видео конзолата си директно в телевизора, а стерео звукът дори беше някаква луксозна екстра. Днес, особено на фона на достъпните вече системи за съраунд звук, би било чиста проба загуба да разчиташ на говорителите на телевизора си. 5.1 звукът се превърна от

лукс в задължително условие за игрите от ново поколение.
Нека се върнем обаче на нестандартния дизайн на PlayStation3. Тук, естествено, всяко мнение е субективно. Новата конзола на Sony очевидно е замислена така, че да не остане незабелязана на общия фон на останалите ви "техники". Мен ако питате, дизайнерите на PS3 малко са се поувлекли. Новият PlayStation не просто изпъква, но и някак се "къса" от всичко останало. В същото време въпросните дизайнери демонстрират и малко странен избор на материали. Лъскавата черна "пластмаса" на PS3 остави у мен по-скоро усещането за устройство, което се опитва да изглежда по-скъпо, отколкото е всъщност. Да не говорим за това колко лесно се оставят отпечатъци по него и колко лесно може да бъде надраскано. Все дреболии, може би ще кажете вие. Но когато става въпрос за уред, който струва близо 1200 лева, повечето потребители очакват нещо солидно и издръжливо, включително като външен вид.
Следващото ми умерено разочарование беше свързано с опита просто да включа конзолата. Очевидно Sony не отдават особено значение на on/off бутона, тъй като и PS2 също не можеше да се похвали с кой знае колко добро решение по въпроса. Оказа се, че PlayStation3

разполага със сензорни бутони

разположени точно под отвора за поставянето на игралните дискове. В полуосветената стая се оказа доста трудно да се ориентирам кой точно от тях е on/off бутонът. Да не говорим, че ако не сте свикнали да боравите със сензорни бутони, вероятно в началото трудно ще "уцелите" колко точно да задържите пръста си, за да не бъдат отчетени две, вместо едно натискане.
На фона на всичко това гигантският "стандартен" бутон за включване на Xbox 360 изведнъж ми се стори адски уместен.
След умерена доза благословии в мрака, все пак открих бутона с логото на PlayStation на геймпада на конзолата и разбрах, че мога да използвам и него за гореспоменатата цел. Уви, ботон "Eject" на геймпада нямаше, така че ми се наложи отново да повторя търсенето "на сляпо", когато малко по-късно се опитах да извадя диска на играта.
Като си говорим за геймпада на PS3, той (както вероятно знаете) е почти 100%-ово копие на легендарния Dual Shock 2. Говоря по-скоро за дизайна, а не за техническите параметри на двете периферни устройства.
Единствената "външна" разлика е промененият дизайн на бутоните L2 и R2. Сега те се натискат донякъде като "спусъци", което остави у мен странно усещане. Може би с времето ще усетя смисъла в тази промяна, но поне засега въпросните два бутона ми се видяха по-неудобни от своите аналози от Dual Shock 2. Отново чисто субективно вероятно е и усещането ми, че към днешна дата PS3 геймпадът изглежда леко "демоде" и – уви – малко по-"евтино", отколкото се полага на подобно скъпо домашно устройство.
Иначе не срещнах никакви проблеми с ползването на това периферно устройство, но пък и не долових някакво осезаемо подобрение спрямо Dual Shock 2. Ако не броим, разбира се,

безжичната Bluetooth връзка

която безспорно е невероятен плюс. Всичко това не означава в никакъв случай, че PlayStation3 не разполага с нужния геймпад, за да предложи повече от пълноценен гейминг. Напротив – Dual Shock дизайнът си остава все още един от най-добрите (ако не и най-добрият) гейминг контролери, създавани някога.
Все пак, след 11 години, Sony можеха поне да опитат да предложат някаква свежа идея и по тази линия.
Безспорно вододелът между конзолите от ново поколение и техните предшественици се нарича "екранна резолюция". Не че не можете да пуснете чисто новичкия си PlayStation3 на стандартен телевизор с помощта на стандартен AV кабел. Проблемът е, че в този случай графиката, която ще видите на телевизора си, няма да се различава кажи-речи с нищо от тази на една добре изглеждаща PlayStation2 игра. Resistance, шутърът, с който разполагах за теста, изглежда просто неузнаваемо на телевизор, поддържащ HD резолюции. Тук трябва да направим една много важна уговорка.
PS3 работи единствено

с HDCP съвместими телевизори

В противен случай ще трябва да се задоволите с възможностите на доброто старо CRT. HDCP е прословутата защита, която позволява възпроизвеждането на видео сигнал, само ако и двете устройства (монисторът и възпроизвеждащото устройство) са "HDCP сертифицирани".
На "кутията" на PS3 се мъдри впечатляваща колекция от поддържани формати. За съжаление конзолата за теста беше NTSC и това не ми позволи да проверя съвместимостта ѝ с PS2 и PSOne игри. Освен това вероятно вече сте чули, че европейската версия на PlayStation3 ще има ограничена обратна съвместимост, така че подобен тест едва ли щеше да е особено уместен. В същото време нямах никакви проблеми с разпознаването и възпроизвеждането на аудио и DVD дисковете.
Добре сега, всичко това прави ли PlayStation3 лоша покупка? Не, разбира се. Но може би е показателно за нещо друго. Напоследък като че ли станаха твърде много колебливите и двусмислени ходове от стратегията на Sony в новата конзолна война. Уви, моята собствена "близка среща от третия вид" с PS3 остави у мен смесени чувства. И това от устата на дългогодишен PlayStation фен...

Материалът е подготвен със съдействието PLESIO

Превю
Жанр: **Екшън ролева игра**
Издател: **Microsoft Game Studios**
Създател: **Lionhead Studios**
Платформа: **Xbox 360**
Излиза: **TBA**

Ивелин Г. Иванов

Гейм революция? Пак ли?

Fable 2

Fable не стана най-великото RPG, правено някога, въпреки заканите на мистър Молиньо. Да, този Молиньо. Същият Питър Молиньо, който преди това се бе вживял в ролята си на гейм месия с друга своя печена-недопечена идея, наречена Black and White. Уви, за да се роди една забележителна игра, е необходимо нещо повече от стари лаври и гръмки заявления. Дали първият Fable беше лоша игра? М-не, не мисля. По-скоро поредната прилична игра, със забележителна графика и забележителна липса на оригиналност. Плюс някои дребни, но (на моменти) влудяващи издънки. Всъщност, най-дразнещото около Fable се оказаха гръмките обещания на Молиню, провалили се до едно с гръм и трясък. Но Lionhead, предвождани от своя мъдър ръководител, не се отказват лесно. Издателят Microsoft пък пръсна твърде много пари по промотирането и разработката на Fable. До какво води всичко това? До Fable 2, разбира се. И ето го отново Питър Молиньо с поредното "епохално" демо на още по-епохалната си "нова" идея. Гейм дивелъпър конференции, специални промо събития на Microsoft... На където се обърнеш, чичо Питър все е там, обясняващ с влудяващо монотонния си гласец, как няма как да не се влюбим в поредното му творение.

Нека все пак започнем с добрите новини. Всъщност добрата новина е една и тя отново се нарича – "страхотна графика". Няма да изпадам в подробности - и сами знаете, че Lionhead ги бива по тази линия. Разходката из Бауърстоун и неговите околности е ако не спираща дъха, то поне радваща окото. Изминали са 500 години от времето на първата игра и малкото селце, където последния път се роди нашият герой, се е превърнало в просперираш град. Въпросният град трябва да е доста голям, или поне така твърди Молиньо. Из него можете да мернете постройки от всякакъв тип и с най-различна функция. Обединява ги една дребна подробност – всяка от тях може да бъде купена от главния герой. Защо ли? Ами за да завърти парици около нея. Независимо дали иде реч за улична лавка, за странноприемница или дори дворец, въпросното архитектурно творение може да ви донесе дивиденти. Всичко това мисър Молиньо определя като "пълноценна икономическа симулация". Другата далавера от всичко това щяла да бъде, че всяка закупена сграда предлагала и свой набор от уникални куестове. Въпросът е само – ако куестовете ще са толкова еднообразни и плитко замислени като тези в първата игра, на кого му пука колко са всъщност и как да се добере до тях?

Но чакайте, има и още. Този път главният герой ще може не само да се ожени, но да си създаде наследници. Но и това не е всичко. С времето, не само нашият герой, но и членовете на неговото семейство ще растат и остаряват. Страхотия!

Главният герой дори можел да си играе с децата си

И това ако не е оригинално, здраве му кажи! Интересно какво мисли по въпроса екипът, създал онази малка, незначителна игричка... ох, как й беше името... О, да, сетих се – Sims 2! Но Питър продължава да сипе свежа идея след свежа идея. Главният герой този път ще си има – о, чудо! – домашен любимец куче. Кучето щяло да върши куп полезни неща и дори да изземе функцията на мини-картата в играта. Освен това, между две приключения, героят на играта щял може да си поиграе с него на "донеси топката". Лелемале – невиждано и нечувано! Освен може би в друга една "малка игрица", наречена Nintendogs.

Всъщност проблемът не е, че Lionhead искат да изкопират няколко доказано печеливши концепции наведнъж. Белята е, че до момента и дума не е ставала за неща от сорта на "свобода на действието", "нелинеен сюжет" и прочее други наистина болезнено липсващи на първия Fable (въпреки гръмките обещания) съставки. Те просто не могат да се изкопират.

Превю
Жанр: **Рали**
Издател: **SCE**
Създател: **Evolution Studios**
Платформа: **PS3**
Излиза: **TBA**

Ивелин Г. Иванов

PlayStation3 има своя първи потенциален рейсинг суперхит

Motor Storm

Дали си поднових застраховката миналата седмица?

Motor Storm беше едно от ключовите заглавия, които Sony използва за шоуто около анонсирането на PlayStation3. Тогава играта, доколкото си спомням дори още нямаше заглавие, но пък демото ѝ беше едно от най-запомнящите се. Личеше си, че който и да работи по това заглавие, определено не му липсва усет за драматизъм. Адреналинът пулсираше здраво в няколкото кратки секунди (малко под минута), в които авторите на клипа бяха успели да съберат есенцията на своя проект. Писти с пресечен терен, най-разнообразни возила, които мерят сили рамо до рамо (или по-скоро – гума до гума) в една и съща надпревара, плюс тънък, но осезателен намек за сериозни сблъсъци и експлозии.

Сега повече от две години по-късно, всяко едно от тези обещания изглежда изпълнено. Поне в рамките на демото, което върви с американското издание на PS3. Още първите кадри те пренасят на терен, който сме свикнали да очакваме по-скоро от класически уестърн. Причудливи скални масиви, суха пръст, примесена с пясък, бездънни урви и – разбира се – жарещо безмилостно слънце. Изборът на състезателна машина е доста ограничен в демото – само две подобни на бъги возила плюс един типичен американски пикап. В рамките на пълната версия обаче гаражът ще е доста по-богат – от кросови мотори, през куадбайкове (или ATV, ако предпочитате), бъгита, джипове и пикапи, та чак до масивни, заплашително изглеждащи "тръкове".

Може би първото нещо, което веднага прави впечатление в Motor Storm (освен страхотната графика), е невероятно нацеленият

баланс между реализъм и купон

в управлението на състезателните коли. Теренът в играта определено не е от леките и лесно може да изгубите контрол върху возилото си, особено в завой или при приземяване след сериозен скок. В същото време това не е Colin McRae Rally. В случая го казвам като комплимент, защо свръхреализмът определено би убил голяма доза от екшъна в подобна надпревара. Все пак всяка от колите създава перфектно усещане за реално возило със своя маса и инерция, което трябва да бъде опознато, за да го овладееш. Скоковете, било то от висока скала или от изкуствена платформа, играят ключова роля в геймплея на Motor Storm. Намирането на правилната скорост и точния ъгъл на заход към рампата са от ключово значение за успешното ви приземяване. Секунда колебание и колата ви може да се вреже в насрещната скала или да излети в пропастта, вместо да "кацне" безопасно отново на трасето.

Ключова роля за осигуряване на нужното ускорение при скок играе турбо ускорението, което този път можете да ползвате на практика без ограничение. С една малка уговорка обаче – турбото покачва температурата на вашия двигател и когато тя премине критичната граница, автомобилът ви просто експлодира. Контролирането на температурата, в опитите да си осигурите максимално дълги отсечки от турбо ускорение, добавя приятен стратегически елемент към геймплея.

И като си говорим за прилики с Burnout, Motor Storm предлага някои от най-впечатляващите разбивания на возила, последвани от също толкова ефектни експлозии. Всичко това съпроводено от една доста убедително изглеждаща физична симулация.

Не е трудно за игра от калибъра на Motor Storm да изпъкне на фона на почти празния каталог на PlayStation3. Но дори да не беше едно от шепата заглавия за новата платформа, играта има всички шансове да се превърне в пълноценна PS3 класика.

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Sony**
Създател: **Sony**
www.sony.com
Платформа: **PS2**

Ивелин Г. Иванов

Най-добрата екшън игра на всички времена?

God of War 2

Кажи сега а-а-а!

Не знам колко точно са пръснали Sony по първия God of War. В същото време се съмнявам, че това е най-скъпата игра, правена някога. Но дори да беше, пак се съмнявам, че това щеше да е достатъчно, за да се появи GoW на бял свят. Защото отвъд лъскавата опаковка и безупречно шлифования продукт има нещо по-важно и по-уникално от гигантския бюджет. Името на това "нещо", поне според мен, е вдъхновение. Защото God of War е преди всичко една "вдъхновена игра". Няма да разяснявам на дълго и широко какво точно имам предвид – убеден съм, че всеки истински геймър ще ме разбере. Казвам всичко това и ми става адски гот от факта, че все пак е възможно големите пари да се срещнат с голямото вдъхновение и от всичко това да се роди нещо подобно. Очевидно е възможно и още нещо – продължение, което да не е направено, просто защото от всичко това могат да се изсмуче тлъста печалба. God of War 2 е

игра, правена преди всичко с кеф

и после с мисълта за прилични продажби (която сама по себе си, ей богу, не е престъпление). Някак не мога да си представя, че нещо подобно може да се получи, когато гледаш на добре платената си работа... просто като на добре платена работа. Мога дълго и напоително да ви правя надлъжни и напречни разрези на тъканта на играта, но струва ли си всъщност? В общи линии за повечето от новостите в нея прочетохте още в предварителния преглед. Може най-добрият начин да се опише God of War 2 е "онова, което сте сънували, но за което не сте смели да си мечтаете, след като превъртяхте първия GoW". И то си е точно така. Глава втора от приключенията на Крейтос започва точно така, сякаш само преди минути сте пуснали геймпада след изцеждащата последна битка с Арес в края на първата игра, за да си налеете чаша кола от хладилника. Само че, докато сте се мотали в кухнята, създателите здравата са се потрудили да шлифоват своето творение до абсолютното съвършенство. Да, нови елементи наистина не липсват, но нито един от тях не е добавен просто ей-тъй, за да се отчете дейност. Всеки е внимателно премислен и претеглен, така че да подсилва и без друго почти перфектния геймплей на първото издание. Малко нови оръжия (допълнени от нови атаки), повечко нови противници (заимствани от гръцката митология), тонове "босове" и – разбира се! – хвърковатия Пегас, който спокойно може да бъде определен като "игра в играта". Според мен елементът, претърпял най-сериозен "ъпгрейд", безспорно са логическите загадки. Те отново са примесени с обилни дози екшън, но този път техните предизвикателства са още по-забавни и увлекателни.

А графиката, ах графиката! "Умопомрачителна", е думата, която ми се върти в главата, макар най-впечатляващата й съставка да са "светлинните" ефекти. Като цяло няма друга PlayStation2 игра, която да може да се мери с грандиозността и визуалните прелести на God of War 2.

Не може да не си кажеш - на кого му пука за високите резолюции и другите графични чудеса на "конзолите от ново поколение", щом PlayStation2 е способен на нещо подобно. Единственият проблем е, че на пръстите на едната ми ръка се броят дивелъпърите, които се научиха да използват така пълноценно PS2 хардуера. Едва ли някой се съмнява, че God of War 3 ще има и че неговата платформа ще е PlayStation3. И ако хората от екипа, създал GoW 2, са способни да подкарат нещо подобно на една седемгодишна конзола, какво ли ни очаква в следващото издание?!

търсете на пазара от 15 март

бъдещето на телекомуникациите вече е във вашите ръце

Иван Дончев

Факти, факти...

ДЖАДЖИ

Хард дискове с вградено криптиране

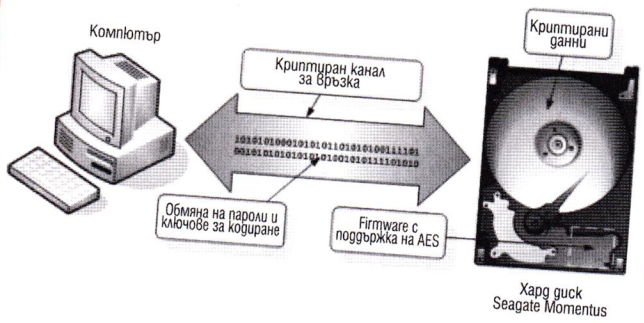
Seagate Technology обявиха, че съвсем скоро ще започнат продажба на диск за преносими компютри с вградено криптиране. Seagate Momentus 5400 FDE.2 ще бъде алтернатива на редица софтуерни решения за цялостно кодиране на диска, като PGP и PointSec, но предимството е, че процесът ще бъде осъществяван хардуерно в самия диск, а не от централния процесор на компютъра. Ще се предлагат модели до 160 GB, със Serial ATA интерфейс и хардуерно Advanced Encryption Standard (AES) кодиране.
Засега е известно, че Seagate има договор с ASI Computer Technologies – компания, занимаваща се основно с продажба на небрандирани компютърни конфигурации. Има преговори и с редица от големите имена в бранша, но официална информация се очаква чак след финализиране на разговорите.

От VHS към DVD

Имате филми, които са само на видео касети. Стари културни филми, които не можете да намерите никъде другаде. Или семейни кадри от сватби, кръщенета, първи рожден ден. Държите в един шкаф архаично видео, само за да можете да си ги гледате от време на време, но като си представите колко усилия се искат, за да съберете конфигурацията, по-скоро се отказвате.
Или, ако сте хай-тек маниаци, връзвате видеото към компютъра, източвате материала, ретуширате и настройвате, пускате да се пече на DVD. Похвално, но според Sony, а и според повечето хора, трудоемко и излишно начинание. Затова японската компания е създала Sony DVDirect VRD-MC3 (звучи малко като от Star Wars). Симпатична кутия в черно и бяло, която може да чете от почти всички дядовски плейъри и да записва в почти всички съвременни DVD формати (DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW и двуслоен вариант на всеки от тях). Изключение прави само двуслоен DVD-RW. Устройството само разпознава към кой вход има подаден сигнал и се управлява няколко най-прости бутона. Цената му е от порядъка на 218 долара.

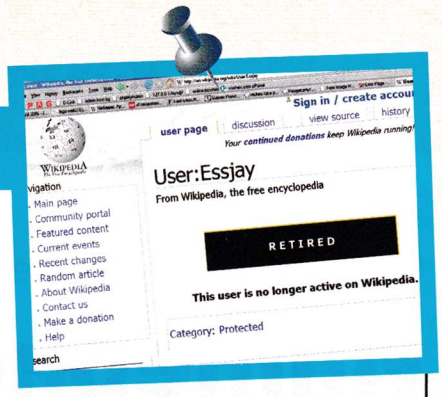
Играй с мисъл

Emotiv Systems разработват устройство, с чиято помощ човек ще може да задава команди на компютъра си само със силата на мисълта си. Системата, с кодово име Project Epoc (надписът е изцяло на латиница, чете се "епок", а не "ерос"), представлява шлем със сензори, който отчита миниатюрните електрически заряди, препускащи в мозъка. Макар и отдавна фигуриращ в техническите чудеса, които можем да видим във филмите, това е първият подобен апарат, който наистина се използва за управление на виртуалното пространство. В демонстрация на технологията, представител на компанията левитира и премества в пространството триизмерни анимирани предмети. Важното е да се научиш да се съсредоточаваш, за да можеш да подаваш безпогрешни команди.
От Emotiv Systems предполагат, че новата технология ще бъде готова за продажба някъде през 2008 година.



Sony DVDirect VRD-MC3

ВИРТУАЛНИ ЛИЧНОСТИ



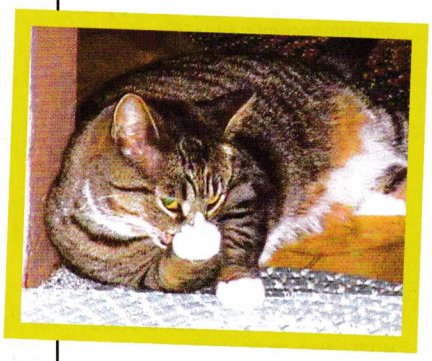
Легитимирайте се пред Wikipedia

След разкритие, че един от доста активните членове на Wikipedia не е този, за когото се е представял, енциклопедията реши да изисква доказателства за експертизата на авторите си. Анонимността на публикациите остава основна практика в поддръжката на енциклопедията, но ако твърдите, че сте професор по теология, ще трябва да го докажете. Точно това се е случило с 24 годишния прекъснал студент Райън Джордан. Той изградил добро име с написването на стотици качествени статии, дори получил позицията на арбитър, която се дава само на членове, доказали своята благонадеждност. Арбитрите могат да променят или отхвърлят материали на други автори и да блокират достъпа на хора, които умишлено увреждат материалите на сайта.
Проблемът не е в качеството на работата му, или в начина, по който е използвал сайта, а в това, че си е помагал с една измислена професорска титла, която не притежавал.
Въпреки редицата проблеми с несигурността на източниците и авторите, Wikipedia продължава да бъде най-пълната и най-популярна онлайн енциклопедия.

ТЪМНАТА СТРАНА

Котки на борба със спама

Microsoft представи нова технология за защита на публични уебуслуги. Редица сайтове за електронна поща, за продажба на билети онлайн и др. търсят начини за подсигуряване, че регистрацията се извършва от човек, а не автоматизирано. Твърде често спамърите регистрират поредици от акаунти, от които разпращат нежеланата поща.



Най-популярната технология за защита е показване на картинка с поредица от изкривени цифри, върху фон, затрудняващ четенето. Но въпреки това, автоматизираното им разчитане е възможно, докато понякога разпознаването от човек е трудно. Системата на Microsoft намира начин, който ще бъде елементарен за хората, но доста труден за машините. Избират се произволни картинки от база със снимки на кучета и котки. Условието за успех е да бъдат селектирани снимките, на които има котка. В момента в базата има над два милиона снимки, което поне на първо време е достатъчно, за да обезкуражи интернет хулиганите.
Основните звезди в това начинание на Microsoft са бездомните котки Феликс и Клео, които присъстват на доста от снимките.

Софтуер против фалшификация на снимки

След като Adobe направиха Photoshop един от най-популярните софтуери за манипулация на снимки, те са се заели със създаването на друг софтуер, който ще разпознава електронно манипулирани изображения.
Необходимостта идва след редица скандали с репортерски фотографии, включително и на агенция Reuters, в които кадри са променени за засилване на ефекта върху наблюдаващите. Позицията на Reuters е твърда, че снимките не трябва да бъдат манипулирани и фотографът е бил отстранен. Но всички агенции в една или друга степен са изложени на подобни рискове. За момента практиката е фото-редакторите да разчитат на набитото си око при преценката на достоверността, но с напредъка на цифровите фотографски технологии това става все по-трудно.
Новият софтуер на Adobe ще се разпространява като plugin към Photoshop и ще може да определя не само дали снимката е била променена, но и да разпознава по кадъра някои от най-често използваните фотоапарати.

HUBRIS

САЩ удължават лятото

Лятното часово време измества часовника с един час напред, така че да е светло по-дълго докато си буден. Американците отскоро решиха да си спестят още един месец светлина, като гласуваха закон, според който се добавят още три седмици в началото на периода и една в края. Всичко това е прекрасно, но довежда до малки проблеми с операционните системи и всички други софтуерни продукти, които имат календар и се опитват да се движат в крак с времето. Спомнете си прословутия проблем 2000. Новата часова корекция поставя американския потребител (но най-вече производителите на софтуер) в подобно положение. Ако използвате Microsoft Windows, очаквайте автоматична поправка (patch), която да бъде свалена заедно с поправките по сигурността. Ако искате да се убедите, че всичко вече ви е наред, следвайте инструкциите от следния сайт: *www.support.microsoft.com/dst2007*.
Макар че, като български потребители, не би трябвало да бъдем пряко засегнати от новия календар на американците, това ще ни осигури правилно изчисляване на часовите зони, които някои програми използват.

Владимир Тодоров

Седнете, отпуснете се и се насладете на мелодията

Интернет – необятна музикална кутия

Хакове за Pandora

Въпреки опасенията, че ще нарушат правилата, определени от Music Genome Project, както и че ще престъпят закона за авторското право, в нета се появиха няколко хакове, които подобряват функционалността на Pandora.

OpenPandora

http://openpandora.googlepages.com
Този хак ще направи плейъра на Pandora малък и компактен и добавя възможност за интеграция с Last.fm, Live Messenger, Skype и Xfire.

PandoraFM

http://pandorafm.reality.com
Чрез този хак информацията за всяка песен, която слушате в Pandora, се препраща към профила ви в Last.fm.

FoxyTunes

www.foxytunes.com
Add-on за Firefox, който показва информация за песента, която свири през Pandora в статус бара на браузъра. То добавя към него и бутони за боравене с плейъра. Изключително удобен и задължителен за всеки потребител на Firefox и любител на Pandora.

„Кога за последен път се влюбихте истински в нова песен или музикален творец?" Именно – едва ли е било скоро. Защо? Радиото ви залива с еднообразна комерсиална музика или дива чалгия; със своя постоянно повтарящ се репертоар, за който се счита, че сте го чули поне два пъти, ако прекарате дори само един ден в ефира на която и да е станция. Пускате някоя музикална телевизия – почти същото, с малката разлика, че саундът се допълва и от визия. Какъв е изходът от подобна ситуация? Как да откриете други изпълнители и песни, които да пасват максимално добре на вашия музикален вкус, който малко или много не се ръководи от комерсиалния поток? Позволете ми да ви помогна...

www.pandora.com

Трябва да си призная, че нямах абсолютно никаква представа за съществуването на сайта www.pandora.com, докато специално не ме насочиха към него. И меко казано останах очарован от тази истинска находка. Това е мястото, което ще ви помогне да откриете още музика – точно такава, каквато вие харесвате. Но как? Да речем, че решите да потърсите R.E.M., защото това според вас е най-великата банда, съществувала някога (или пък се спирате над конкретно парче). Сайтът ви избира песничката "Nightswimming". Една от най-любимите ви! Гласувате за нея с вдигнат палец и следващото нещо, което Pandora ще ви препоръча, ще я наподобява и по всяка вероятност ще съответства на вашия вкус – „Black Balloon" на The Goo Goo Dolls, "Lucky Man" на The Verve, "Seems to Calm The Baby" на Nick Jaina, "Very Funny" на Magnetic Fields и прочие, и прочие. Все песни, за които може да гласувате по същия начин – положително и отрицателно, за да помогнете на сайта да ви подбере по-успешно следващите парчета и така да създадете своя собствена „радиостанция", която да слушате, когато пожелаете. С бърза регистрация и без никакви такси (но с малки реклами за сметка на това), с перфектно качество на звука, напълно легално! Изпълнителите, които ще откриете на Pandora.com, са доволно много, макар че все се намира по някой, който авторите нямат право да пускат през своя сайт. Това обаче определено е рядкост.
Пък и не се нуждаете от какъвто и да било допълнителен софтуер – Pandora работи изцяло през вашия браузър. Освен, естествено, от стандартния Flash Player, който, убеден съм, притежавате всички...
Сред малкото недостатъци на Pandora, които можем да споменем, е липсата на опция за превъртане или пък такава, която да повтаря песента. Също така не може да прескачате твърде много песни наведнъж. Изберете ли skip няколко пъти подред, ще се наложи малко да почакате, преди да започне следващото парче.

Любопитство без граници

Но защо се казва Pandora, вероятно ще попитате? На старогръцки това означава буквално „надарена с всичко". Както знаете, Пандора е героиня от митологията на древните елини, създадена от пръст и вода с неземна красота, ум, хитрост и красноречие. Един ден нейното любопитство надделяло и отворила тайнствена кутия, подарена ѝ от Зевс. Така тя освободила всички хорски пороци, беди и болести, които ни тормозят до ден днешен.
Един от талантите, които Пандора получила при своето създаване, бил музикалният – от самия бог Аполон. Така най-накрая стигаме и до същинската причина авторите на този сайт да изберат въпросното име – те искат да възнаградят всички онези от нас, които са музикално любопитни. Преди да започна да пиша този материал, не бях мигнал цяла нощ. Защо ли? Само още едно парче и отивам в леглото... Това си повтарях до 05:00 сутринта.
За да разберете как точно пичовете от Pandora успяват да правят това, трябва да научите малко повечко за Music Genome Project, в който е вложен почти седемгодишен труд. Това е може би най-сложният анализ на музиката, подхващан някога – поне според тях. Група от петдесетина музиканти са слушали парчета от най-различни стилове. Успели са да изградят и изследват буквално стотици музикални характеристики за всяка песен. Отнемало им е по 20-30 минути за парче, за да открият всеки дребен детайл, който го прави толкова магичен – мелодия, хармония, инструментал, ритъм, вокали, текст и прочие – общо четиристотин характеристики! Само и само, за да ни помогнат да открием онази музика, която да пасне максимално на вкуса ни. Хората от Pandora продължават да вършат това всеки ден.

www.last.fm

Ако по някаква причина Pandora не е точно това, от което се нуждаете, посетете www.last.fm. Идеята на този сайт е да следи песните, които слушате, и по този начин да изгради максимално ясна представа за музикалния ви вкус, за да ви помогне да откриете юзери с подобни интереси, да ви препоръчва песни, както и да ви позволи да слушате безплатни персонализирани радиа.
Веднъж щом се регистрирате и подкарате малката програма,

необходима за www.last.fm, информацията за всяка песен, която слушате на своя компютър, се прехвърля в профила ви в Last.fm. Това се случва ежедневно с милиони парчета, което помага на сайта по-лесно да организира и препоръчва музика на хората.
Това, разбира се, не нарушава закона за авторското право и в ера, в която пиратството залива интернет и всеки се чуди как да направи слушането на музика хем легално, хем достъпно, сайтове като www.pandora.com и www.last.fm са свежа глътка въздух в цялата дандания. Единственото, което се изисква от вас, е да имате стабилна и добра интернет връзка. Останалото е въпрос на време и желание.
В този ред на мисли Pandora се държа в пъти по-стабилно на моя кекав локален нет – музиката прекъсва супер рядко, да не казвам почти никога. Докато при www.last.fm изслушването на цяло парче в по-натоварени часове на деня става невъзможно. Но търсенето в този сайт, който е на принципа на тагове (можете да дирите своето по жанр, настроение, характеристики на гласа на вокала и т.н.), е с една идея по-удобен.

Mercora

Ако посетите search.mercora.com, ще откриете определено един не лош проект, чиято цел е да „организира и каталогизира световната музика", така че да направи търсенето на любимата ви песен или група максимално лесно, а нейното слушане – напълно легално. Казано иначе – Mercora е създала най-голямата международна мрежа от музикални радиа, която се състои почти изцяло от музика, намираща се на компютрите на хората, логнати в нея. Тя се поддържа от музиканти, диджеи и най-обикновени юзери и почти винаги предлага най-малко сто хиляди активни канала.
За да използвате обаче пълноценно всички възможности на програмата и мрежата, трябва да се регистрирате или пък да използвате някоя от наличните си регистрации в IM програми като AOL, ICQ, MSN, Google Talk или Yahoo. Така хем ще получите достъп до ресурсите на Mercora, хем ще чатите със своите приятели (ако те са споделили някаква музика, ще може да я чуете!)
През Mercora ще откриете дори и видеоклипове и изпълнения на живо (не всички, естествено, но поне тези, които са достъпни) на въпросните изпълнители, качени на по-популярните сайтове за видеосподеляне като www.youtube.com например.
А ако ви се занимава, споделете музиката, която имате на вашия компютър, и позволете на хора от цял свят да я чуят. Нещо като ваше собствено виртуално радио!

AOL Radio

За финал нека ви предложа нещо малко по-встрани от темата – music.aol.com/radioguide/ – сайт с над 200 „истински" радиостанции, класифицирани по най-различни жанрове – поп, рок, джаз и блус, класическа, алтернатив и т.н. Изключително удобно, ако не искате да слушате нещо конкретно или пък не се стараете да откриете някоя нова песен – просто пускате избраната от вас по жанр станция и се наслаждавате на непрекъсната, с изключение на шепа досадни реклами, качествена музика. Музиката, без която не можете.

ONLINE ONLY

Георги Панайотов

Искаш ли да играеш... безплатно!

Browser based PHUN!

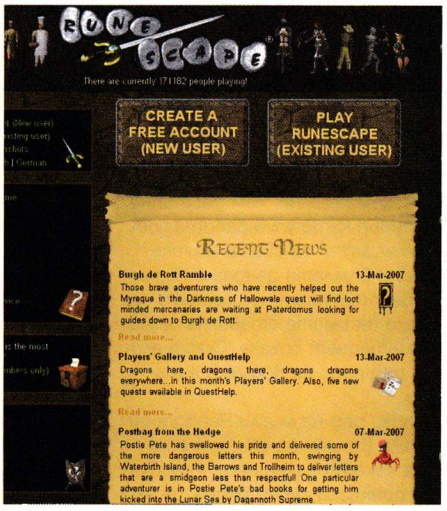
Еволюцията в геймжанровете се превърна неумишлено в лайтмотив на всичките ми статии този брой. Сега отново ще стане дума за това, само че ще е основната тема. Предполагам, че повечето от вас знаят какво представлява един MUD.
За тези, които това трибуквие не им говори нищо, или просто са забравили, ще припомня, че става дума за първите "онлайн" забавления.
В текстова конзола се изписва приключението (най-често са RPG-та) и евентуално, отново с текстови символи има семпла схема на помещението, в което се намирате.

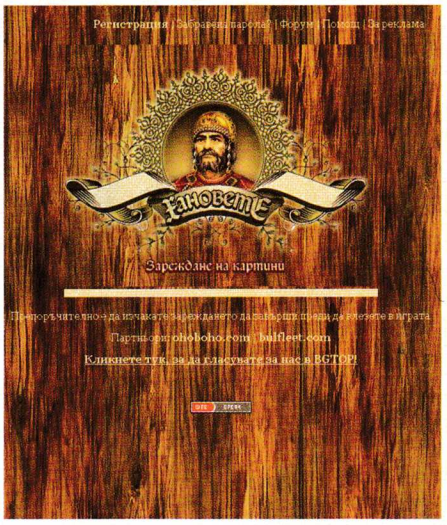
От Алфа към Бета*

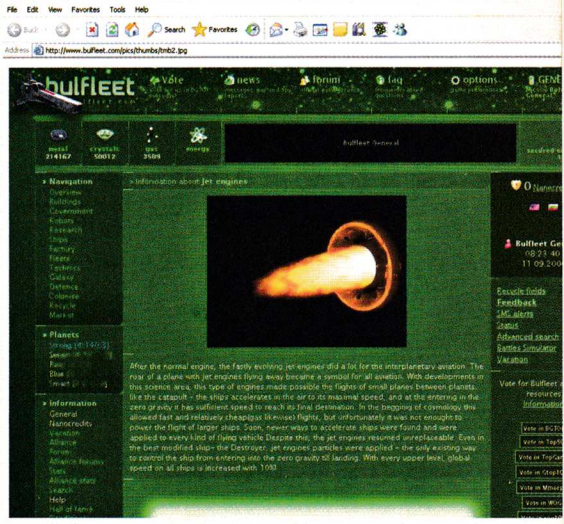
Създаването и възходът на MUD-овете е повлиян от няколко фактора. На първо място това са слабите интернет връзки – всичко, изискващо трансфер, по-голям от неколкостотин байта в секунда, е в рамката на смелите мечти.
На второ – това са едни от първите игри изобщо. Били са нещо ново, непознато и следователно – интересно. Следва възход на хардуера – игрите получават графика, модемите стават по-мощни и стигаме до наши дни, в които видеокартите от среден клас имат повече изчислителна мощ от най-добрите компютри преди осем години, а интернетът позволява дори гледане на филми онлайн.
Днес MUD-овете са погребани – не че ги няма, все още циркулират из нета, има MUD комюнити, но те са по-скоро екзотика, отколкото мейнстрийм.
А и се появи пряк конкурент. Това са браузър базираните игри. Подобно на своя прародител, от който еволюират, те също не изискват мощна машина или мощен интернет.
Системата на игра е походова и това сваля драстично системните изисквания – абсолютно всяка офис машина, дори антики с 32 мегабайта RAM и щогоде присъстваща интернет връзка могат да ви свършат работа.
Подобно на настолните ролеви игри, огромна част в кефа да се цъка е, когато играе въображението, което превръща няколкото колонки цифрички и стилизирана картинка на рицарче в мащабната битка, от която току-що си излязъл победител.

Двете страни на монетата

Истински парадокс на индустрията е как феновете на браузър базираните игри нарастват все повече и повече, въпреки концептуалната си ограниченост (в 99% е или ролева игра, или походова стратегия). Но фактът си е факт – хората им се радват и то в глобален мащаб. Ниските системни изисквания и специално моментът "всеки офис компютър" ги правят мегадостъпни. Това, че действието протича на ходове – също. В почивка между две задачи, докато си пишеш домашното или реферата, или просто минавайки през клуб за пет минути, ти можеш пълноценно да играеш, да строиш войски и сгради, да нападаш или да се отбраняваш. Навсякъде и по всяко време. Това е ниво на достъпност, което е немислимо за всяка една друга игра. Също така всяка една от тези игри има силно собствено комюнити, базирано на форуми и чатканали – а комуникацията между индивиди с общи интереси винаги е била зарибяваща.
От обратната страна на монетата стоят първо очевидните причини – лимитиран избор на действия, постна графична платформа (ако изобщо може да се нарече така) и голяма конкуренция, която не е по нрава на всеки. Когато изключиш компютъра, светът онлайн продължава да живее, а виртуалното ти алтер Его, да е участник в него. Реплика тип: "Като ида на работа, и съм пуснал да се строи от предната вечер крепост, искам да я видя завършена. А се оказва, че са ме изнесли от картата, защото някакво диване без личен живот ме е нападнало в 5 и половина сутринта, а аз, спейки, не мога да се защитавам" се превръща в често срещано явление. Най-често успехът ти в този тип стратегии и приключения е правопропорционален на времето, което прекарваш в него. И ако не гониш някаква псевдо слава сред микро обществата им и просто искаш да цъкаш за разпускане, рано или късно се сблъскваш с подобна ситуация, която неутрализира удоволствието ти. Много от по-зрелите юзъри започват с голям ентусиазъм и с почти същата скорост се отказват.
Също демотивиращи са и пла-







тените опции. Голяма част от игрите предоставят най-куул опциите само срещу заплащане – било чрез SMS или друга форма. Винаги ме е изумявала манията на хората да дават реални пари за виртуална слава, но това е тема на цялостно психологично проучване.
Това, което ни интересува, е, че има много добър пазар на акаунти срещу съвсем реални пари. Диспутът, доколко правилно е това, е много голям и обхваща всички онлайн забавления, защото присъствието на този елемент поставя в неравностойно положение различните играчи. И ако стриктната политика на Blizzard доведе до пълното премахване на всички обяви за герои от E-bay, контрол над браузър базираните игри просто не присъства.

По света

XKings
www.x-kings.com
Едно от най-добрите фентъзи еРПеГе-та, много добър арт и голямо общество, може да се използва и като портал към други игри, заради невероятната работа, свършена от пича, занимаващ се с обмяната на банери на сайта.

Hattrick
www.hattrick.org
Първият локализиран на български браузър-базиран футболен мениджър. В България всеки разбира от футбол – факт, дори повече от националния треньор. И винаги е готов да изкаже меродавно мнение. Именно това експлоатират създателите на Hattrick – отново на походова система ще можеш да вземеш един отбор от нищото, да трансфериращ футболисти, да изготвяш тренировъчен график и т.н. мениджърски задачки.
И в крайна сметка – да пуснеш питомците си в някое от много първенства и турнири. Ще бъдеш заринат буквално от тонове статистики.
Основният коз на играта е, че е международна и до момента има 936 759 активни потребители, а броят им нараства с всеки ден. Геймката е изключително привлекателна и за математиците, бидейки базирана на прости уравнения с по две неизвестни, които използват познанията си да развъртят един съвсем легитимен и напълно реален бизнес с оптимално напомпани акаунти. Всички знаем историята за приятеля на приятеля, който е продал вече 8 отбора по 500 долара всеки – е, аз наистина познавам такъв човек.

Pop Mundo
www.popomundo.com
Около Music Idol-истерията на всеки мирянин в стадото господне му се дощя да стане поп звезда. Зарежи религията – купонясвай, пък било и през браузъра си. Е, повечко ще се занимаваш с мениджърстване на своята wannabe звездичка, но лиготии като пеене през микрофони в общия чат руум, и участието на автора на тази статия в тях са само непотвърдени слухове.

Rune Scape
www.runescape.com
Това е Ultima Online клонинг, но... НО е java базиран – т.е. играете през браузера – но имате анимации за всичко и активни градове, в които реално виждате другите играчи. Играта е събрала огромно комюнити, а с очите си съм виждал как хора предлагат замяна за нагруханите си акаунти в Guild Wars, за такива в Runescape – още един от необяснимите за мен интернет феномени. Всъщност самият Runescape е такъв.

А у нас?

Опит за съставяне на Топ 10 най-играни и добри в света, би бил нелеп и силно субективен. За това ще се спрем на българските примери. Характерно за тях е, че с дребни изключения експлоатират предъвкани теми – космически и средновековни стратегии и ролеви игри. Изключение е BGMafia, за която можеш да прочетеш обширен материал малко по-напред в броя. Всяка една от тях разчита на директните ти действия в играта – няма ги просташките линкове, които да оповестяват на балъците, кликнали върху тях, че някой ги е бил ухапал/изсмукал душата/набил чимбер, за да ти носят ресурси. В последните няколко месеца повечето предоставиха и английска версия и имат партньорства с подобни западни игри, което освен рекламиране на наши продукти практически навсякъде означава още нещо – един необятен свят от браузър игри, всеки път когато скрипътът на рекламния банер зададе произволно число с линк към друга игра.

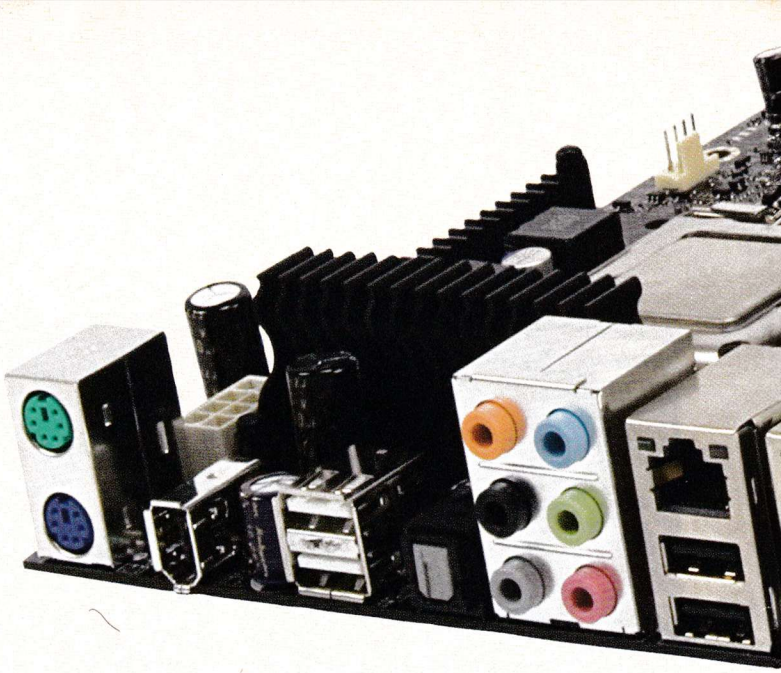
Ханове
www.hanovete.com
Втората масивна българска стратегия. Този път действието се развива в средновековието и доста по-близка като геймплеен модел до стратегическата част на Medieval Total War франчайза. Именно от неин юзър е репликата за нощните похождения на крепостта. Макар и не толкова посещавана и популярна като Bulfleet влиза в топ 3 на най-играни в родината ни.

Bulfleet
www.bulfleet.com
"А ти остави ли си рециклаторите да рециклират?" Тази безумна реплика чух в кафене преди една година, идваща от маса на 30 годишни "бизнесмени" и ме хвърли в див кикот. Булфийт е първата браузър базирана походова стратегия, постигнала огромен интерес и дори маркетингов успех.
Действието се развива в космоса – събираш ресурси (въпросните рециклатори), с тях строиш различни по тип и сила космически кораби и унищожаваш тези на други играчи, след което ги рециклираш... корабите, не играчите.
Няколкогодишният успех, Master of Orion – подобният геймплей, десетките хиляди фенове и няколкото рестарта на сървъра би трябвало да ви убедят за какъв по мащабите си цикъл става дума. Вече е на английски, а и безсрамно са свили дизайна на Вайпърите от Battlestar Galactica за арт на изтребителите.

*Алфа и бета са първите две букви в древногръцката азбука.

Стоян Спахиев

nForce 6 – честит имен ден!



Покрай дебюта на Intel Core2 Quad процесорите (добавящи нови изисквания към процесорната шина) nVidia пуснаха цяла "нова серия" чипсети – nForce 600i. Новите чипове всъщност са по-скоро следваща ревизия на nF500i, при която са отстранени недостатъците и проблемите на пилотната серия. Въпреки това, следвайки примера на VIA KT133/A, KT266/A и т.н. маркетинговият отдел на nVidia решава да превърне справянето с досадните технически проблеми във възможност за обявяване на нов, лъскав продукт, което е доста по-приятно действие.

При AMD процесорите заради вградения северен мост полето за изява на nVidia е още по-стеснено, а и гъвкавостта на HyperTransport интерфейса дава абсолютна съвместимост между ВСЕКИ A64 чипсет и процесор (независимо от цокъл, конкретни ревизии и т.н. – за разлика от Intel платформата, където процесорната шина непрекъснато получава дребни, но съществени корекции, предизвикващи несъвместимост). Поради липсата на принуждение и необходимост от истински промени в продуктите (доколкото съвместимостта с модерните AMD процесори е даденост, а инвестицията в допълнителни функции очевидно се отлага) nVidia и тук залагат на преименуването (в случая дори липсват съществени дефекти за отстраняване). Почти цялата nF4 серия получава нови nF500 имена, както и използването на два nF570SLI чипа в едно дъно получава nF600a име. И в двата случая без дори проформа да се обяви някаква псевдо-промяна – просто "новият" продукт е напълно идентичен със "стария" във всяко едно отношение.

nForce 600i (Intel Edition)

Проблемите с работата на nF590i SLI при неофициални "overclock" честоти са решени и новият продукт на nVidia по нищо не отстъпва на Intel P965/i975X, а напротив – освен върхови честоти предоставя и многобройните функции, характерни за nForce фамилията. Едно от overclock-подобренията е това, че тактовата честота на паметта може да се избира псевдо-асинхронно (т.е. вместо множител спрямо процесорната шина се избира определено число MHz, а BIOS/чипсетът се нагажда към него, намирайки необходимия множител от обогатения набор на nF600i, който дава най-близък до желания резултат. За съжаление в ръчен режим се предоставят само стандартните 4-5 множители). Аналогът на nF590i SLI е nF680i SLI. nF680i е това, което трябваше да бъде nF590i (както GF5900 представлява доизкусурен GF5800, така и при nF500/600 вторият опит се оказва успешен). Освен значително подобрените overclock възможности nF680i добавя официална поддръжка за 333MHz/1333QPB шина (процесорите се очакват до средата на годината), DualDDR-II/800 памет, множество комбинации множители за до 600MHz/1200DDR памет и C2Quad съвместима процесорна шина. Броят PCIe x1 линии е намален с две (от осем на шест, които и без това в никое дъно не се използват всичките). nF650i SLI е аналогът на nF570i SLI (който от своя страна е аналог на nF4i SLI XE). nF650i Ultra няма nF500i аналог, но пък е почти идентичен с nF4i Ultra – един PCIe x16 порт и два PCIe x1 (разликата с nF650i SLI, е, че x16 портът не може да се разделя на два по x8. При nF650i SLI/Ultra PCIe x1 линиите на северния мост са намалени с две (спрямо съответните nF4i), поддържа се памет до DualDDR-II/800 и процесорна шина за C2Quad до 266MHz/1066QPB. За южен мост се използва MCP430 от nF4a IGP (GF61xx). Функционалната разликата между nF4i и nF570i/nF650i аналозите е единствено в активираната поддръжка за QoS (Quality-of-Service) – т.н. FirstPacket технология на мрежовия контролер.

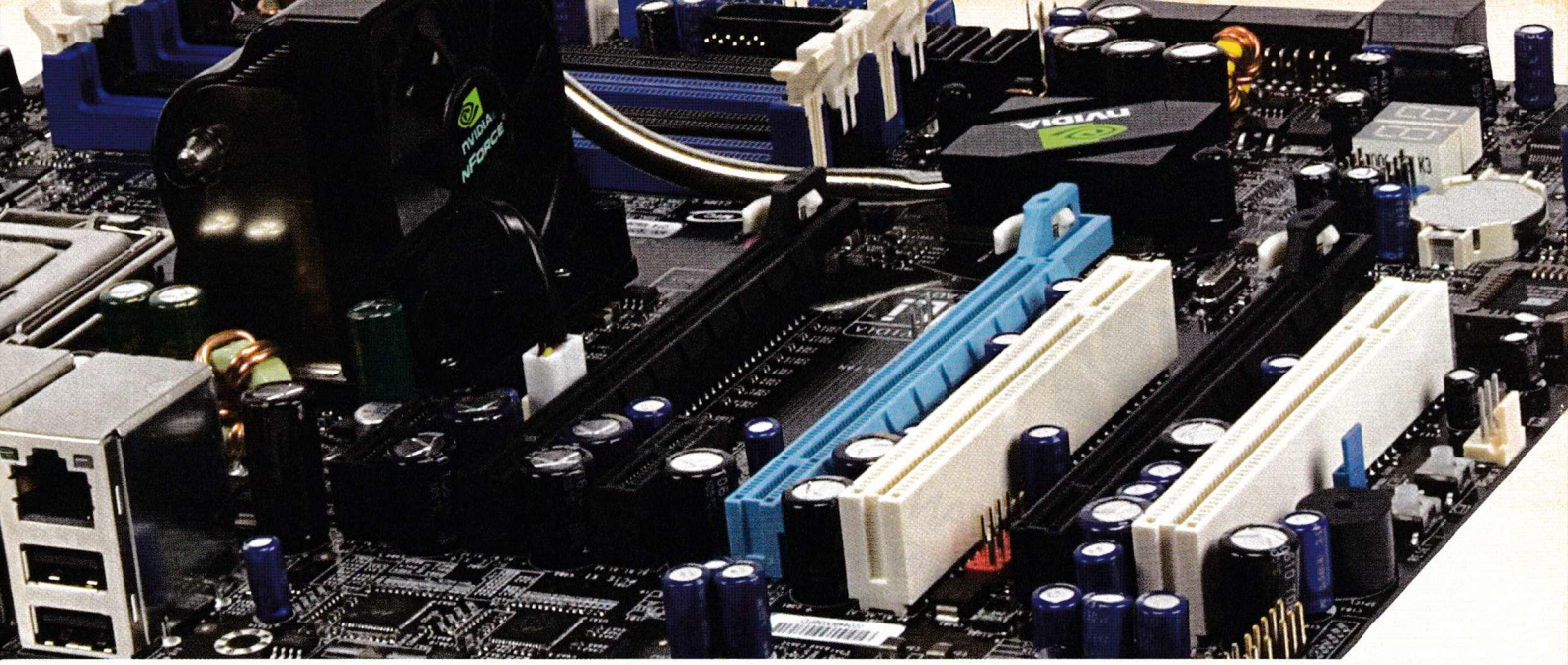
nForce 500a (AMD Edition)

Голяма част от nF4 гамата получава нови nF5 имена като според nVidia разликата между съответните продукти е в поддържаните процесорен цокъл (S939/S754 или AM2) и тип памет (DDR или DDR-II). На практика обаче и двата параметъра нямат нищо общо с чипсета, а се определят изцяло от процесора като съответно nF4 чипсетите са съвместими с AM2/DDR-II (Asrock AM2NF3-VSTA дори комбинира nF3 250 с AM2/DDR-II), а nF5 чипсетите също могат да работят безпроблемно със S939/S754 и DDR (но тъй като са по-скъпи, няма смисъл). Новото име на nF4 SLI е nF500SLI, на nF4 Ultra – nF500 Ultra и на "чистия nF4" – nF500 (както е и името на цялата серия). Някои производители на дънни платки обявяват модели с "nForce MCP430" чипсет (което би означавало дъното да няма нито един PCIe слот, а те всъщност имат), но реално използваният чипсет е nF4Ultra/nF500Ultra.

nVidia добавиха в ниския клас и два нови истински nF5 модела – nF520/LE. nF520 представлява nF550 (4 SATA/300 порта, 1 UATA/133 канал, 10 USB2.0 порта, 10/100/1000Mbps Ethernet контролер, PCIe x16 порт плюс 4 порта разпределящи си общо 4 бр. PCIe x1 линии, High Definition Audio до 7+1@32bit/192kHz) с един PCIe порт по-малко (т.е. 4-те линии могат да се разпределят между 3 порта) и с Ethernet контролер, ограничен до 10/100Mbps. При nF520LE PCIe портовете са с един по-малко (т.е. 4-те линии могат да се разпределят в 2 порта x1, 2 порта x2 или в 1 порт x4), SATA портовете са намалени на 2 бр., а USB2.0 – на осем.

nForce 600a (AMD Edition)

Двуцокълната (четириядрена) QuadFX платформа на AMD се съпровожда от nF680aSLI чипсет, който представлява два nF570SLI чипа, свързани към отделни HyperTransport връзки. Към всеки от двата процесора в Socket F/L1 (1207) цоклите има по 3 HT връзки. Една от тях се използва за връзка с втория процесор, а другите две са свободни. Всеки от nF570SLI чиповете би могъл да се свърже или към отделен процесор (което балансира нещата, ако всеки процесор си комуникира по равно с периферните устройства), или към двете връзки на един и същ процесор (което има смисъл ако повечето комуникация е между отделните периферни устройства или ако целта е всички портове и слотове да работят дори и вторият процесор да не е сложен). Засега единственото дъно с nF680a е ASUS L1N64-SLI WS и при него двата чипа са свързани към общ процесор. nF680a удвоява абсолютно всички характеристики на nF570SLI – има 20 USB2.0 порта, два PCIe x16, два PCIe x8 (т.е. общо 4 физически x16 слота за видеоускорители), осем PCIe x1 порта, две отделни "класически PCI" шини (общо 10 master слота),



два UATA/133 канала (до 4 устройства), 12 SATA/300 порта с поддръжка на RAID нива 0, 1, 0+1 и 5 (не е ясно дали подобно на nForce Professional се поддържат RAID-масиви, изградени от дискове, свързани към различни чипове), четири Gigabit Ethernet порта, поддържащи "обединяване" (Teaming) дори между отделните чипове, т.е. общо 4Gbps full-duplex връзка (8Gbps сумарно в двете посоки предаване/приемане) – главозамайваща скорост, която е трудно да се оползотвори без подходяща външна свързаност и сървърни приложения (или нещо като Skype Super-Giant node).
За съжаление моделът на ASUS не използва напълно всички тези възможности, предоставяни от чипсета – Gigabit Ethernet портовете са само два (вместо четири), има само един PCIe x1 слот (дори да приемем, че няма място за повече – можеше този слот да е x4 електрически/x16 физически за общо пет видеоплатки – QuadSLI+Physics), само един UATA/133 канал и "само" 10 USB2.0 порта.

nForce Pro

Аналог на nF570aSLI, но предназначен за сървъри и работни станции (с Opteron процесори), е nF Pro 3600. Той поддържа замяна по време на работа за SATA и PCIe устройствата (hot-plug), както и някои допълнителни функции за повишаване на работоспособността (RAS - Reliability, Availability, Service ability), дистанционен контрол и мониторинг състоянието на системата. Ethernet портовете му освен това разпределят натоварването равномерно помежду си, а в случай на отказ на една от връзките трафикът се пренасочва към останалите. В nF Pro 3400 RAS функциите са деактивирани. Комбинацията от nF Pro 3600 и "придружаващия чип" 3050 е сходна с nF680aSLI, но двата чипа при nF Pro 3000 не са еднакви – 3050 няма USB портове и PCI шина и предоставя само PCIe, SATA/300, UATA/133 и Ethernet портове.

BroadCom

Другият производител на HyperTransport чипсети за сървъри и работни станции разшири гамата си с още един чип – HT2100. Той представлява HT тунелно устройство (свързва се между процесора и HT I/O устройство като nF Pro), което предоставя 24 PCI Express линии, разпределени в до 5 порта. HT връзките му и към процесора и към периферното устройство (I/O "южен мост") са двупосочни,16-bit,1000MHz/2000DDR (общо 8GB/s).

nForce4a IGP (AMD GPU Edition)

Чипсетът GF6150LE (GF6150, работещ на 425MHz вместо на 475MHz) вече се подвизава под две имена – второто е Quadro NVS 210S. Използването на марката Quadro навява на мисълта за "професионален" продукт. Това е един от nVidia чипсетите, включени в програмата на AMD "Commercial Stable Image Platform" (CSIP), предназначена за корпоративни клиенти, които искат да са сигурни, че в рамките на 6-12 месеца могат да разчитат замяната на даден продукт да бъде безболезнена (просто инсталират корпоративната "инсталация" с включени всички необходими приложения и драйвери и PC-то тръгва). Аналогична програма имат и Intel, но в нея естествено участват Q96x чипсети. Базирани на GF6150LE са и двата чипсета за мобилни компютри – GF6150Go и GF6100Go. Те се отличават от настолния модел по поддръжката, технологии за пестене на енергията (изключване на неактивните блокове, намаляване на яркостта на дисплея и т.н.) и намалената скорост на HyperTransport интерфейса (800MHz/1600DDR вместо 1000MHz/2000DDR). Мобилните процесори на AMD (Socket S1 Turion/X2 и Sempron) също използват 800MHz/1600DDR HT. GF6100Go поддържа 2 PCIe x1 порта и един x16 (може би е предвиден за лаптопи, използващи вградения видеоускорител и празен MXM/MiniPCIe слот за по-късно надграждане). GF6150Go поддържа само 2 PCIe x1 порта (има вграден видеоускорител). Очевидно логиката в случая е, че по-висок номер (6150) получава чипът, който консумира по-малко енергия (важно предимство при мобилните компютри), т.е. този с по-малко активни компоненти.

nForce5a IGP (AMD GPU Edition)

nVidia осъвременихa чипсетите си с вградено видео като добавиха едночипови решения с орязано Geforce7300 графично ядро (най-вероятно с по 2 бр. PixelShader, VertexShader и ROP). На практика при толкова орязани характеристики архитектурните и функционални предимства на GF7 спрямо GF6 серията (HDR и др.) не могат да се проявят, а производителността в крайна сметка е близка (GF7 са пренебрежимо малко по-бързи). Играта на nVidia с наименованията на продуктите продължава. Име от типа "GF6100 и nF405" се дава на едночипов продукт, а на всичкото отгоре той НЕ използва GF6 ядро! GF6150SE-nF430 използва графично ядро, работещо на 425MHz, поддържа DVI и TV-Out чрез допълнителни външни чипове, не поддържа хардуерно HDTV декодиране и VideoScaling, предоставя един PCIe x16, два x1 порта, четири SATA/300 порта (с RAID нива 0,1,0+1 и 5), 1 UATA/133 канал, един 10/100/1000Mbps Gigabit Ethernet контролер и 10 USB2.0 порта. Вторият PCIe x1 порт липсва при GF6100-nF430, чието име напълно дублира досегашния двучипов вариант с доста по-различни характеристики (без никакъв DVI/TV-Out, два UATA/133 канала, 8 USB2.0 порта). Очевидно идеите за нови имена в nVidia са се изчерпили с преименуването на nF4 в nF650i и не е останал никой да измисли нови имена за непрестижния бюджетен сегмент (който така или иначе винаги е пренебрегван в маркетинговите брошури). Объркването на клиентите си остава за тяхна сметка.
GF6100+nF410 си остава старото двучипово решение с GF6 ядро. GF6100-nF405 няма никакви DVI и TV-Out възможности, предоставя един PCIe x8 порт (x16 физически слот), два PCIe x1 порта, осем USB2.0 порта, има само два SATA/300 порта (съответно RAID нива само 0 и 1), запазва един UATA/133 канал, а мрежовият му контролер е ограничен до 10/100Mbps Ethernet. GF6100-nF400 е още по-ограничен, като от PCIe портовете му остават само двата x1 (единият може да се използва за физически x16 слот за външен графичен ускорител). Проблемът с имената не свършва дотук – скоро се очакват идентични модели, но с GF7xxx-nF6xx наименования.

VIA

VIA обновиха решенията си за C7/Eden и Pentium-M/Core/2 процесори. CX700M/2 представлява едночипов модел, използващ но-

во UniChrome Pro II графично ядро (200MHz), което както CX700 има един видеовход (TV-In), а добавя MPEG4/WMV9 и HDTV-out. Моделът M2 се отличава с Macrovision кодиране. CX700/M/2 имат по два Serial ATA/300 порта.
CN800 предоставя до 133MHz/533QPB процесорна шина, по един PCIe x16 и x1 порта, 533 MB/s V-Link връзка с южния мост, UniChrome Pro (MPEG2, HDTV-Out 1080i) графично ядро и едноканален контролер за паметта, който поддържа до DDR400 и до DDRII/533. VN896 добавя поддръжка за до 166MHz/667QPB шина и до DDR-II/667 памет. Използва Chrome9 HC ядро (200MHz, два PixelShader 2.0 модула, MPEG2, 1080i). CN896 добавя поддръжка за до 200MHz/800QPB, 1GB/s връзка с южния мост и по-бързо графично ядро (отново Chrome9 HC), работещо на 250MHz и с поддръжка за "пълно HDTV" – 1080p (1920x1080 progressive scan – поредова, а не презредова развивка).

Последни i94x модификации

Intel i945GZ представлява орязан i945G (i945P с GMA950 графично ядро) – поддържа само до 200MHz/800QPB, двуканална DDR-II/533 памет, няма PCI Express x16 порт. i945GT представлява настолен вариант на i945GM – поддържа Pentium-M и Core Duo (Socket 479/478) с процесорна шина 133MHz/533QPB и 166MHz/667QPB, двуканална DDR-II/667 памет, PCIe x16 порт и мобилния вариант на GMA950 (който си намалява тактовата честота при по-малко натоварване). i946PL представлява осъвременен с 90nm технология i945PL - поддържа до 200MHz/800QPB и по-бърза двуканална памет (DDR-II/667). i946GZ добавя към i946PL и GMA3000 графично ядро, запазвайки си PCIe x16 порта (за разлика от i945GZ).
ASRock отново демонстрираха уменията и желанието си да угодят на клиентите (с ниски цени) като пуснаха ConRoe1333-DVI/H. Тази дънна платка използва i945G и поддържа всички Core2 процесори с изключение на четириядрените. Интересното при нея е, че поддържа бъдещите 333MHz/1333QPB модели като използва един от наличните в i945G множители - 1:1. Стандартно i945G използва този множител за работа с 1066QPB шина и DDR-II/533, а при повишаване на честотата, се получава 1333QPB и DDR-II/667, т.е. единственият overclock-нат компонент в системата ще е самият чипсет (ако се използват съответните процесор и памет). Освен това дъното на ASRock поддържа и DVI-HDCP (чрез използването на платка, която се поставя в PCIe x16 слота и е стандартно включена в окомплектовката) – за гледане на "оригинални" Blu-ray/HD-DVD дискове или други High Definition видеофайлове, свалени от "официални online магазини".
Пиратските версии естествено работят и без HDCP.
Звуковият интерфейс (HDA) в ICH7 (i94x) и ICH8 (x96x) е еднакъв, но по-новите (и най-вече по-скъпите) дънни платки са с по-внимателно подбрани codec чипове заради разкритието, че драйверите на Realtek (ALC882 и др. чипове) всъщност не изпълняват EAX2.0 командите (отразяващи влиянието на виртуалните прегради и среда върху разпространението на звука в игрите) за разлика от тези на Analog Devices (AD1988B и др. чипове). След пускането на процесори с "отключен" множител (Pentium/Core2 Extreme Edition) Intel направиха още една стъпка към „легализиране на overclock"-а – дънната платка D975XBX2 (Bad Axe 2), базирана на i975X. Тя поддържа нагласяне на напреженията на процесора и паметта, на множителя на процесора както и избора на честоти, липсващи в спецификацията на i975X – памет до DDR-II/800 и процесорна шина до 433MHz/1733QPB. Тези възможности не са нищо ново – множество дънни платки с i975X и други чипсети имат сходна функционалност, но това беше нещо немислимо за дъно, произведено от Intel.

SiS 67x

SiS671FX поддържа P4/D/XE/Core2 процесори с шина до 266MHz/1066QPB, един PCIe x16 порт, има едноканален DDR-II/667 контролер за достъп до паметта и Mirage3 графично ядро (DX9b PS2.0), заемащо до 256MB от системната памет. SiS671 поддържа процесорни шини само до 200MHz/800QPB, а SiS671DX представлява SiS671FX без графичното ядро. Всички SiS671 северни мостове се свързват чрез 1GB/s интерфейс (MuTIOL) с новия южен мост SiS968. Неизвестно защо засега не е обявен SiS967. SiS968 поддържа два PCIe x1 порта, 6 PCI слота, 2 SATA-II/300 порта, 1 UATA/133 канал (за две устройства), 8 USB2.0 порта, HDA звук и 10/100/1000Mbps мрежов контролер. Единственото му предимство спрямо SiS966/L е 300MB/s SATA поддръжката, но тя идва за сметка на втория UATA канал. SiS672/FX поддържат C2Quad и използват малко по-ново ядро "Mirage3+", което предоставя допълнителните текстуриращи възможности, необходими за сертификат "Vista Premium" (така чипсетите на VIA остават единствените без такъв сертификат).

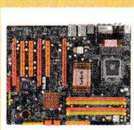
Представяме ви две компютърни конфигурации – една "върхова" и една "на разумна цена". Компонентите са подбрани измежду наличните на българския пазар, а цените включват 20% ДДС

Конфигурации на месеца

ПРОЦЕСОР

INTEL CORE 2 EXTREME QX6700
цена: 1950 лв
Четириядрен, 2.66GHz, 8MB (2x4MB) кеш памет от второ ниво, 266MHz/1066QPB процесорна шина.

ЧИПСЕТ И ДЪНО



DFI LANPARTY с ATI RD600
цена: 520 лв
UT ICFX3200-T2R/G, до 333MHz/1333QPB шина (поддържа Core2 Quad), 2 бр. PCIe x16, 1бр. PCIe x16, 3бр. PCI слота, 1 канал UATA/133, 4 SATA/300 порта (RAID), допълнителен чип Promise PDC40719 с 4 SATA/300 (RAID), 2 бр. Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps, Realtek ALC885 High-Definition Audio (до 7+1)

ХАРДДИСК

WD RAPTOR 150GB
цена: 2x485 лв
Enterprise вместо RaptorX (няма прозрачен капак, но пък е по-евтин), 16MB буфер, SerialATA/150 интерфейс, 10000rpm (най-бързият SATA диск въпреки липсата на SATA-II/300 поддръжка), RAID0 масив от два диска – за по-голяма производителност.

МОНИТОР

PHILIPS 230WP7NS
цена: 1965 лв
23" течнокристален широкоформатен (16:10), побиращ две А4 страници в реален размер, 12ms време за реакция (не е най-доброто, но е малък компромис за този размер), VGA/DVI-I/D входове, 4бр. USB2.0 портове, 1920x1200 (HDTV+) разделителна способност, отговаряща на размерите.

КОЛОНКИ

CREATIVE INSPIRE T7900
цена: 190 лв
7+1 колонки (басова, средна, леви предна, странична и задна, десни предна, странична и задна), 92 W обща мощност, жично свързано дистанционно с изход за слушалки и Line-In вход (за MP3 плейър и т.н.).

КЛАВИАТУРА И МИШКА

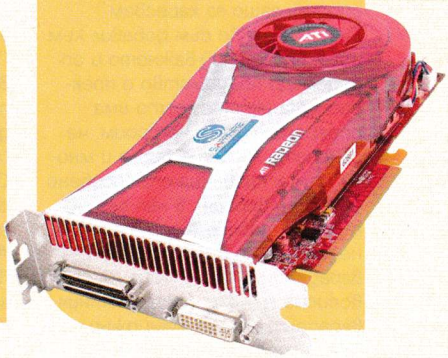
INTEL-LIMOUSE EXPLORER BLUETOOTH
цена: 115 лв

DESKTOP ELITE BLUETOOTH
цена: 95 лв
Комплект безжична мишка и клавиатура.

СКЪПИ

УСКОРИТЕЛ

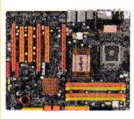
Radeon X1950XTX
цена: 895 лв.
цена: 860 лв.
Sapphire ATI Radeon X1950XTX и Sapphire ATI Radeon X1950 CrossFire master платка. X1950 чипове работещи на 650MHz, по 512MB 1000MHz/2000DDR памет (общо 1GB), два DualDVI/VGA изхода, HDTV изход с HDCP, Video-In (ViVo).



ПРОЦЕСОР

CORE2 DUO E4300
цена: 335 лв
1.8GHz, двуядрен, 2MB общ L2 кеш, 200MHz/800QPB процесорна шина, x86-64, NX-bit, EIST, няма поддръжка на VMX

ЧИПСЕТ И ДЪНО



DFI LAN-PARTY с ATI RD600
цена: 520 лв
UT ICFX3200-T2R/G, до 333MHz/1333QPB шина (поддържа Core2 Quad), 2 бр. PCIe x16, 1 бр. PCIe x16, 3 бр. PCI слота, 1 канал UATA/133, 4 SATA/300 порта (RAID), допълнителен чип Promise PDC40719 с 4 SATA/300 (RAID), 2 бр. Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps, Realtek ALC885 High-Definition Audio (до 7+1)

ХАРДДИСК

HITACHI 80GB
цена: 90 лв
8MB буфер, SerialATA/II-300 интерфейс, 7200rpm, достатъчно пространство за нормална работа.

МОНИТОР

SAMSUNG SM-740BF
цена: 380 лв
17" течнокристален монитор, добро време за реакция (2ms). За съжаление е с 1280x1024 разделителна способност, която е по-подходяща за 18" TFT/19" CRT (но това е недостатък на почти всички 17" TFT).

КОЛОНКИ

CREATIVE SBS260
цена: 25 лв
Класически 2+0 колонки (лява и дясна), 5W обща мощност, изход за слушалки.

КЛАВИАТУРА И МИШКА

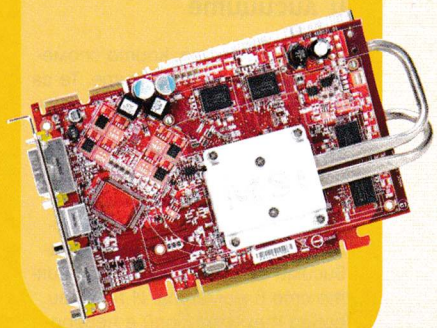
A4TECH OP-50-4
цена: 10 лв

A4TECH KB-28-1 PS/2
цена: 15 лв
101 клавиша плюс допълнителен "геймърски комплект".

ЕВТИНИ

УСКОРИТЕЛ

Radeon X1650XT
цена: 285 лв
1 брой MSI RX1650XT-T2D256EZ, PCIe x16, Radeon X1650XT 575MHz; 256MB памет 675MHz/1350DDR; безвентилаторно охлаждане; два DVI изхода, DVI-към-VGA адаптор включен в окомплектовката, HDTV изход.



Пеню Дачев

FireFox – не винаги и сам воинът е воин...

"Така не може да продължава!" - казах и затворих Firefox. "И така не може, обаче!" - помислих си веднага и го пуснах пак.

Нямам намерение да ви убеждавам кой браузър е по-добър и защо - ако още ползвате Интернет Експлорър – ок, ако сте вече запален по FF, пак е окей. Идеята на този материал е просто да споделя защо аз харесвам FireFox и какво съм добавил към него. За мен най-важното и определящо предимство е прекрасната иконка, която има програмата! Ако не броим, че огнената лисица е бърза и много малка, сравнена с IE (особено седмата версия), в нея се поддържат табове (което е супер недоклатено в Експлорер 7), вграденото коригиране на правописни грешки, и страхотния вграден даунлоуд мениджър, има възможност за скинване (themes), google сърчбар и като най-голяма екстра е функцията за инсталиране на добавки (Add-ons), с помощта на които програмата става много по-гъвкава и прави неща, за които не сте и предполагали, че може да бъдат вградени в програма за браузване из Интернет! И другото много важно и полезно за мен нещо е, че голяма част от 'нет вирусите не минават през FireFox към операционната система!

За добавките и лисиците

Едно от нещата, които споменах по-горе, са добавките. Те са независими разработки, с идеята да сложиш още нещо в браузъра, което го няма в инсталационната версия. Пишат се от всякакви хора с различни платформи (MAC, *UNIX, PC), но могат да бъдат използвани независимо от платформата, с която сте в момента! И по този повод техният брой е невероятно голям. За да не се оплетете в тази мрежа, съм подбрал тринадесет адона, един от друг по-полезни. Всеки от тях има собствени настройки (от менюто Tools>Add-ons или с директен клик върху него) и се инсталира с драгване върху отворен FireFox.

1-Click Weather
Полезно е да се знае какво е времето във вашия град, а още по-готино е да знаете и няколко дни напред. Ако инсталирате 1-click weather, няма да отидете в Стара Загора (например) по къси гащи на пет градуса температура. Никога.

Adblock Plus
Гадните рекламки, обявяващи ви за победител и/или подканващи ви да кликнете по еди-какъв си повод, както и целият подобен спам, освен че е досаден и отвличащ, товари излишно и връзката ви. С този адон всичко това изчезва яко дим. Ако нещо мине през него, само с един клик и избиране на Adblock от падащото меню, и забравяте!

Bulgarian Dictionary
За коригирането на правописа стана дума, а с това малко допълнение се появява коригиране на родния ни език Ако добавите и Quick Locale Switcher, може да ползвате колкото искате речници.

Cute Menus Crystal SVG
Ако и вие като мен мислите, че визията на менютата е доста постна, просто инсталирайте това и ще разберете, че животът може и да е шарен и весел, без да си давате зор!

Download Statusbar
Няма нормален интернет потребител, който да не сваля файлове. Дали е филм, гола кака, музика или нещо-друго-там, си е ваша работа. Но извеждането на състоянието на даунлодите е важно. Поддържат се пауза и продължаване. Е, за това служи този плъгин, както сте се досетили по името му.

FlashGot
Ако искате да ползвате външна програма за дърпане, FlashGot е вашият приятел - инсталирате я, указвате коя програма да се ползва за сваляне и дали да има или не потвърждение, и сте готов. Поддържат се над седемдесет програми!

Foxy Tunes
Поредната полезна добавка, която прави връзка между вашия аудио плейър и фокса. Опциите й са подобни на FlashGot - избирате плейър и може да пускате музика без да кликате излишно. Има наличност на скинове за този тулбар, за да е в тон с настроението ви и скина на FF. Освен това ви показва обложка на албума и допълнителна информация за музиката, която слушате, и още куп полезна информация...

Image Zoom
Винаги съм се дразнел, когато някоя картинка е с големина на две пощенски марки, а на нея има нещо, което ме интересува. Еми, след като качите тази екстра, с един клик може да я увеличите до колкото искате процента или съответно да я намалите, ако не фитва в екрана ви.

Popup Sound
Винаги са ме забавлявали малките и не досадни звуци докато браузвам - такива за страница назад или напред, или за свършено сваляне и подобни. Явно не само на мен са ми забавни...

Quitomzilla
Този плъгин е по-скоро весел, отколкото полезен. Показва ви (след като го настроите) от колко време някой не е палил цигара и колко пари е спестил! Това инфо може да се ползва за подпис на електронната ви поща.

Restarter
Затварянето на браузера е полезно, но да можеш да го рестартираш, си е определено предимство, поне при FireFox, защото той се отваря с всичките последни ползвани табове. За да може да направите това, инсталирайте Restarte-а.

Tab Catalog
След като драгнете tab_catalog-1.1.2006110601-fx.xpi върху лисицата след адрес бара и търсачката на гугъл се появяват четири малки квадратчета, на които като кликнете, се появява тъмбнейл на отворените табове и може да изберете кой да е отпред или просто да се подсетите какво имате отворено.

Video Downloader
Ако някога сте искали да може да запазвате с няколко клика файлчетата от Youtube, Google Video, iFilm, Metacafe, Dailymotion, Myspace, Angry Alien, Anime-Episodes.Net, Badjojo, Blastro, Blennus, Blip.tv, Bofunk, Bolt, Break.com, Castpost, College-Humor, Current TV, Dachix, Danerd, DailySixer.com, DevilDucky, Double Agent, eVideoShare, EVTV1, FindVideos, Free Video Blog, Grinvi, Grouper, Hiphopdeal, Kontraband, Lulu TV, Midis.biz, Music.com, MusicVideoCodes.info, MySpace Video Code, Newgrounds, NothingToxic, PcPlanets, Pixparty, PlsThx, Putfile, Revver, Sharkle, SmitHappens, StreetFire, That Video Site, TotallyCrap, VideoCodes4U, VideoCodesWorld, VideoCodeZone, vidiLife, Vimeo, vSocial, Yikers, ZippyVideos, просто си качете Video Downloader и не му мислете.

Приказка без край...

Всички тези добавки не изчерпват и хилядна част от наличните. Просто те са една тествана селекция, която върши работа и не товари системата и връзката ви. Освен това на повечето от тези допълнения има алтернативни версии и варианти. За повече информация и допълнителни такива, пуснете FireFox, кликнете на Tools>Add-ons и Get Extentions.

LG L204WT

Широкоекранните течнокристални монитори са следващата голяма революция в сегмента на мониторите. Когато поседите ден-два на подобен дисплей, завръщането към скучната 4:3 реалност е страшно и свързано с остра проява на депресия. LG L204WT е 20-инчов модел на корейската компания с гигантската резолюция от 1680x1050 точки и пространство, върху което можете да подредите десетки, десетки икони. Качеството на работа върху широкоекранната 16:9 площ е неизмеримо. Първоначалните ви притеснения, че ще трябва да завъртате главата си всеки път отляво надясно, за да преместите обект върху екрана от единия до другия му край, се изпаряват за секунди само след минути работа. Първичната причина за създаването на такива дисплеи все пак не е ежедневният браузинг в интернет или писането на текстове. Говорим си за домашно кино и гледане на филми. Върху широкоекранните 20 инча като нищо можете да се почувствате в умален модел на киносалон – картината е широка като на големите 20-метрови екрани, усещането за филма – също.

Този монитор е подходящ и за гейминг благодарение на бързото си време за реакция от 5 милисекунди. Производителят също така се хвали с контраст от 2000:1. Практическа разлика с обикновените 700:1 монитори няма да видите. Яркостта обаче прави впечатление на много силна. При първоначално включване синият цвят ви се набива в погледа от всеки ъгъл, като за щастие съществува възможност за регулиране температурата на цветовете, така че да "убиете" ефекта на синия зелен крокодил. Ъгълът на видимост по хоризонтала и вертикала е 170 градуса, което гарантира практически еднакво усещане за картината, независимо дали я гледате фронтално или леко встрани. Мониторът разполага и с DVI-вход, освен стандартния аналогов такъв. Ако обмисляте какъв монитор да замени старата ви кинескопова руина, не мислете много – изберете широкоъгълната алтернатива.

LG L204WT се продава за около 630 лева.

Със съдействието на LG България

SAMSUNG YP-K5

Аман от iPod. Все повече възкликват по този начин, когато стане дума за mp3 плейъри. Алтернативите са толкова много, че е срамота потребителският интерес да е концентриран само в продуктите на Стийв Джобс и компания. Същевременно конкуренцията трябва да си признае, че често изоставa по някой показател като качеството на изработка например или социалния имидж. Серията YP (чете се "йеп) на Samsung е отличен пример за това какво може да се направи, когато се подходи сериозно към задачата за изработка на наистина ново и оригинално устройство, което изглежда добре и същевременно е по-добро от iPod. Запознайте се с YP-K5 – персоналния mp3 плейър, който не е съвсем персонален.

Първото впечатление при допир с K5 е за доста сочна и дебела шоколадова вафла. Причината за това са приплъзващия се панел с високоговорители. На практика K5 е дебел колкото две Nano-та, поставени едно до друго. Високоговорителите са истинска атракция. Признавам си, че бях много скептичен доколко качеството на възпроизвеждане на звука ще задоволи аудиофилските ми претенции. Устройството обаче премахна напълно моите съмнения. Макар и да не е съвършено в ниските тонове (къде в този корпус може басът да бие ритмично, все пак?), звуковото качество на K5 е страхотно, като особено се забавлявах с вградения 3D-ефект, който наистина успяваше да пресъздаде усещане за обем. Практичният аспект на плъзгащата се микроколона е социален. В крайна сметка можете да вземете „вафлата" на Samsung в джоба, да идете някъде в парка с приятели и докато смучете хладни бири, да слушате ЗАЕДНО музика, съхранена върху паметта от един или два гигабайта. Освен mp3 и wma бихте могли да настроите и FM-тунера на желана честота. Освен музика в разнообразни формати ще можете да използвате новата си играчка и за разглеждане на снимки. Когато качите няколко директории с jpg изображения в паметта на устройството, бихте могли и да си харесате някоя фотография и да я използвате като скрийнсейвър. Недостатък – не е по-евтин от iPod. Модерността и гъзарийката искат своите жертви все пак. Samsung YP-K5 се продава за около 370 лева в едногигабайтовата си версия.

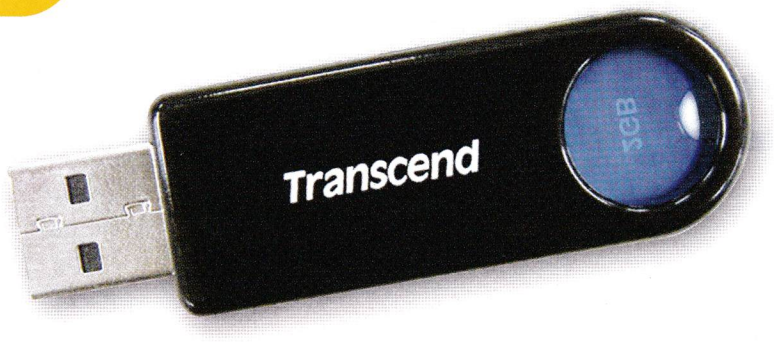
Със съдействието на K&K Електроникс

SONY ERICSSON W610I

Когато някой приятел ме попита какъв mp3 плейър да си купи, обичам да се пошегувам с него и да му кажа: „Купи си нов телефон". W610i е най-новият представител на моделното семейство Walkman на Sony Ericsson и ще се бори за потребителския интерес през тази година. Набиващото се на пръв поглед при този иначе стандартен Sony Ericsson е неговата тънкост. Шведско-японският лиазон имаше подчертана склонност напоследък да прави апаратите си дебели и тромави за сметка на иначе революционна технология. Е, с W610i революциите не се случват, но за сметка на това седи много удобно в джоба. Досегашните потребители на марката вероятно ще останат разочаровани от икономията в детайл – дисплеят е с резолюция от едва 176x220 точки, а камерата е едва с два мегапиксела и без автофокус. Смененият дизайн на бутоните (тънки метални пластинки вместо масивни пластмасови копчета) също не е за всяка ръка. Ако обаче сте нов за вселената на Sony Ericsson апаратите, ченето ви ще виси през първите десет дни след покупката на апарата. Можете да синхронизирате супер лесно контактната книга на апарата с компютъра си, използвайки разнообразен софтуер (потърсете MyPhoneExplorer за пълен кеф), можете да използвате вградените 512 мегабайта памет като флаш памет между два ваши компютъра (ваши, защото все пак трябва да е инсталиран USB-драйвъра, иначе паметта не се разпознава). Също така можете да слушате музика със съвсем приличните Walkman слушалки. А ако звукът им не ви харесва, можете да се възползвате от особената им конструкция, позволяваща разделянето им по средата и вкарването в стандартен 3,5-милиметров жак на любимия ви шлемофон. Захвърлете стария евтин апарат. Опитайте модерното – като например настроите mp3-ка за позвъняване. Sony Ericsson W610i се продава за около 800 лева.

Със съдействието на SonyEricsson България

TRANSCEND JETFLASH 210



Днес навсякъде можете да откриете USB флаш памети. Дискетите тотално заминаха в джаза, сега предстои бавната смърт на CD-та и след около година и на DVD-тата. След като в масово достъпни се превръщат гигабайтовите и двугигабайтовите модификации, съвсем резонно е да съществува и специална ниша за подобрени модели с голям капацитет на паметта и допълнителна функционалност. Jetflash 210 е не просто флаш диск с капацитет от два гигабайта. Това е устройство с вграден сензор за пръстов отпечатък. Основната полза на пръстовия отпечатък е, че можете да заключите файлове, директории или целии партиции без парола. Паролата е пръстта ви. Удобно, сигурно и практически невъзможно да бъде кракнато – освен ако, естествено, доброжелател не отреже пръстенцето ви. Шегичка.
Удобно е и да пренасяте информация в паметта на самия флаш. Тя също ще бъде защитена. Неудобно е, че сензорът за пръстовия отпечатък е много чувствителен, поради което понякога се налага да прекарате палеца си неколкократно, преди системата да разпознае вашата лична кожна графика. Най-добрата новина за Jetflash 210 е, че работи и че успяхме да отключим всички файлове, които вече бяхме заключили с него. Тъмната страна на тоталната сигурност предполага и конфузни ситуации, в които достъпът до информацията е отказан и на вас...
Transcend Jetflash 210 с два гигабайта струва 80 лева.

Със съдействието на Софт Комюникейшънс

BROTHER DCP-540CN

Мултифункционалните устройства вероятно ще изместят обикновените принтери, обикновените скенери и обикновените копирни машини. Причината е очевидна – пести се място и ресурс, като потребителят получава с едно устройство всички необходими машини за вършене на офисна работа. Brother DCP-540CN е от новата генерация устройства на японската компания. Той е оборудван с мастилено-струен цветен принтер, който разполага с четири отделни мастилници за основните печатарски мастила – циан, магента, жълто и черно. Свързването с компютъра става посредством USB-кабел. Устройството има вградени слотове за различни видове карти флаш памет – CF, MS, MMC, SD и xD, като по този начин можете директно да принтирате снимките от лятната ваканция. Ако камерата ви е с PictBridge-порт, можете да го вържете директно към принтера. Качеството на цветния печат е задоволително, като е резонно да не очаквате чудеса от машина, създадена да служи в много посоки. Офисните хора вероятно биха се нервирали на скоростта на печат, която би им се сторила ниска в сравнение с някои топмодели принтери, но въщи това не е никаква драма, където разпечатването на реферата по биология отнема толкова време, колкото е необходимо. Наред с това Brother DCP-540CN има и мрежова функционалност – когато го включите в локалната си мрежа, ще можете да принтирате на него от всеки компютър, включен в нея. За настройките и командите ще командвате урева през цветен дисплей.
Brother DCP-540CN се продава за около 260 лева.

Със съдействието на Brother България

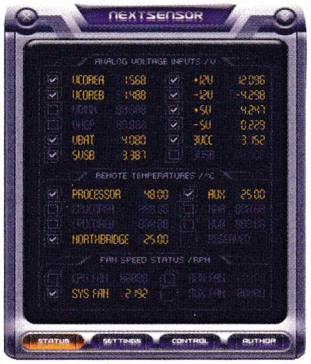
Пеню Дачев

Best Free Soft 04/2007

NextSensor

Version: 2.5.3.0
Size: 318KB
Site: http://cbid.amdclub.ru/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

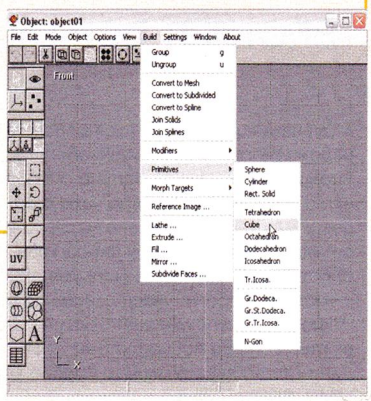
Уникално лесна програмка за следене параметрите на температурите и волтажите на вашето PC. Настройките са малко и лесни, не изисква инсталация. Само се разархивира в директория по ваш избор и се стратира .exe файла, което прави и премахването също толкова лесно. Заема около пет мегабайта памет и може да изведе информация на бара до часовника.



Anim8or

Version: 0.95
Size: 826KB
Site: http://www.anim8or.com

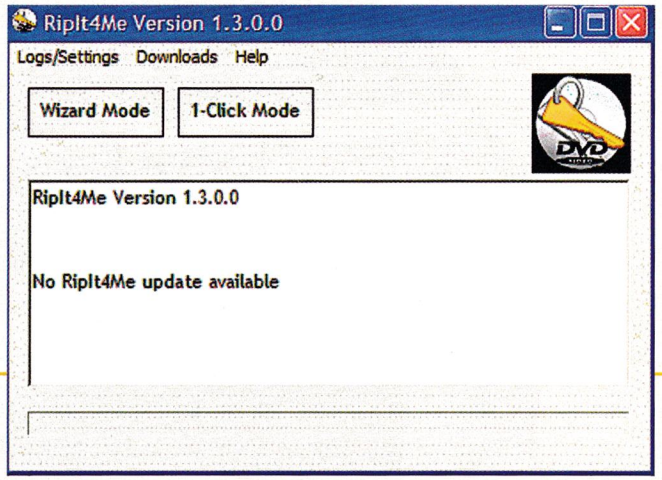
Като изключим леко поостарелия и изтъркан начин за изписване на името на програмата, тя е много добро решение за моделиране и характер анимиране. Поддържат се повечето от функциите за платените ѝ братя и сестри (3D Max, Maya, LightWave), но е безплатна, разбира се. В Anim8or може да направите готови примитиви (сфери, цилиндри, кубове), меш моделиране, както и всички познати смачквания и деформации, морфане на обекти, създаване на сцени и анимация, съпорт на основните графични формати за текстури, поддържат се шрифтове и OpenGL, импортиране, експортиране и редакция на файлове от 3D Studio, Lightwave и Wavefront, рендър който може да записва .avi или поредица от кадри. Единственият проблем на програмата е времето, което трябва да ѝ се отдели, за да се получи качествен продукт.



RipIt4Me

Version: 1.7.0.99
Size: 171KB
Site: http://www.ripit4me.org/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

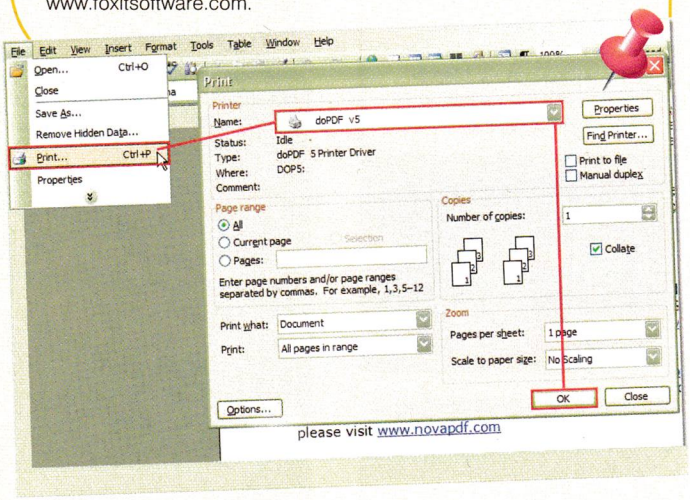
Макар и да се казва RipIt4Me (аман от тези цифри вместо букви, това беше интересно по времето на sk8 or die ерата 80-те години), програмата не е правена за пиратстване на DVD филми и пускането им из нета, а за легален и разрешен бекъп на дискове. Дори такива с вградени защити като ARccOS and RipGuard DVD. Всичко е напълно автоматизирано до степен един клик (има такъв режим) и става на максималната скорост, на която може да мачка нашето писи.



doPDF

Version: 5.0
Size: 2.8MB
Site: http://www.dopdf.com
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

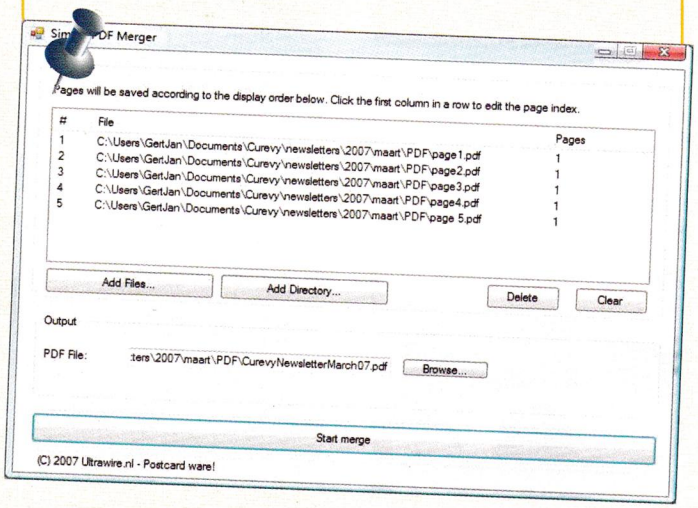
Събирането на текст и графика в малък и удобен дори дори и за имейл файл, който се отваря на всякаква операционна система, не е проблем, откакто го има форматът pdf. По-скоро правенето му е сложно и изисква платени програми. doPDF решава този проблем - просто инсталира виртуален принтер, през който от ВСЯКА програма може да "отпечатате" pdf. Ако се питате с каква безплатна програма да ги гледате тези файлове, отговорът на този въпрос е в даунлоуд секцията на www.foxitsoftware.com.



Simple PDF Merger

Version: 1.0
Size: 855KB
Site: http://www.ultrawire.nl/
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP/2K3

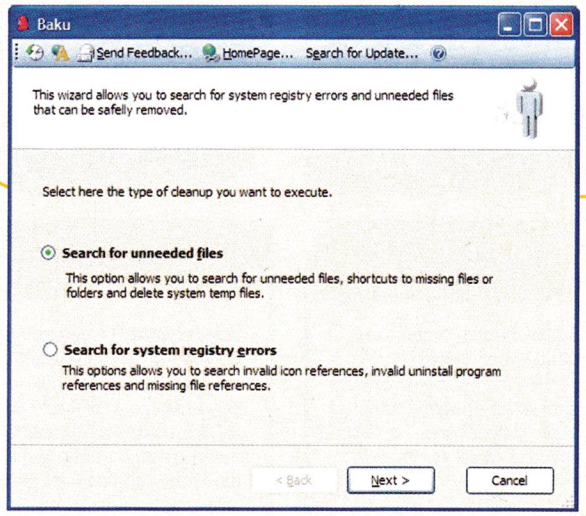
Ако приемем, че вече ползвате doPDF, но имате или сте направили няколко документа на различни страници и искате да ги обедините в един, Simple PDF Merger е насреща - инсталирате, стартирате и драгвате готовите файлове в програмата, кликвате Start Merge.



Baku

Version: 1.7.0.99
Size: 171KB
Site: http://www.ripit4me.org
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Програма за премахването на временните боклуци от Windows, както и оставените от всички инсталирани програми, включително и от Интернет браузера и подобни, които записват разни файлове по разни места. Ако към тази скрита в повечето случаи информация добавим и кофти системата за Uninstall, при която остават сума ти неща по регистрите, положението става доста мрачно и операционната система започва да се влачи. Едно от безплатните решения на тези "проблеми" се нарича Baku. Макар че повтаря името на столицата на Азербайджан, авторите и нямат нищо общо с тази държава. С една инсталация, малко настройки и два-три клика, всичко споменато по-горе заминава яко дим и то, използвайки алгоритъма DOD 5220.22-M, при който теоретично и практически връщане на тези данни няма. :)



LaunchOnFly

Version: 2.5.3.0
Size: 318KB
Site: http://cbid.amdclub.ru
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

LaunchOnFly е алтернатива и добавка към старт менюто и куик лаунч бара, но определено по-добре направено. Малка и лека програмка и след като се инсталира една буква L, се появява до часовника. След като кликнете на него, излиза меню, на което имате линкове към локалните дискове, десктопа, Add/Remove Programs и цялата поредица My Nesto-si. Разбира се, може да добавите каквото искате да има там (включително Minimize All Windows и System Properties и дори Shut Down) или да махнете каквото не ви е необходимо. В опциите се намира и друга екстра: възможност LaunchOnFly да се показва с натискане на колелцето на мишката.

ЦЕЛИ ИГРИ

Tower of Demon

За по-малко от мегабайт получавате зарибяваща аркада с полъх на демони. Странна и сложна, но без съмнение професионално реализирана.

Shards

Оригинална аркадна игра, в която гравитацията играе изключително важна роля. Уви, има твърде малко нива. Но винаги може да си създадете още с малката програмка, която върви към нея.

Marvel Super Heroes

Страхотна двуизмерна биткаджийска геймка, в която един срещу друг ще се изправят почти всички по-известни герои от комиксите на Marvel. Изключително неангажираща и отпускаща.

Air Assault 2

Перфектният триизмерен шутър! Очаква ви красива 3D графика, висок фактор на преиграване и добро озвучаване. Т.е. Air Assault 2 няма почти никакви минуси.

Zombies

Зомбитата никога не са били едни от най-приятните същества. Те обикновено имат навика да изсмукват мозъка на нещастните и нищо неподозиращи хора. Ролята им в тази стратегия е подобна.

Out of the World

Странен микс между ролева игра и екшън, вдъхновен от Diablo и Crimsonland. Пренесете се в не толкова далечното бъдеще, където човечеството е изразходвало почти всички ресурси на планетата и конфликтите са навсякъде.

Magic Pets

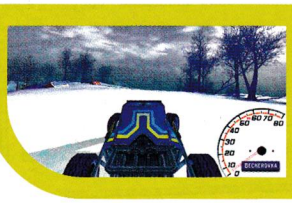
Спасете магическите домашни любимци, за да възстановите баланса във вълшебното кралство на играта. Те са откраднати от зъл маг и скрити на сигурно в един ужасно голям лабиринт. Ще се пробвате ли?

Magic Drop

Увлекателна вариация на популярния Tetris с привлекателна графика, приятна музика и множество нива. Единственият ѝ проблем е, че след време може и да ви се стори стереотипна.

Becherovka Championship

Обичате ли състезателните игри? Да? Тогава пробвайте това най-ново чешко творение с готина атмосфера. Ако успеете да си затворите очите за понякога трудното управление, ви очаква няколкочасов безплатен фън.



ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов - Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

Печат

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИМИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

ЗАВРЪЩАНЕТО НА ЕДНА ЛЕГЕНДА

COMMAND & CONQUER 3
TIBERIUM WARS™

30.03.2007

www.CommandAndConquer.EA.com

www.pulsar.bg

PC DVD ROM
СЪВМЕСТИМА САМО С DVD

© electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, логото на EA, Command & Conquer и Command & Conquer Tiberium Wars са търговски марки или запазени търговски марки на Electronic Arts Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Всички права запазени. GameSpy и дизайна "Powered by GameSpy" са търговски марки на GameSpy Industriez, Inc. всички права запазени. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели. EA™ е марка на Electronic Arts™.

ПУЛСАР

EA

SMS на номер

1710

обади се от стационарен телефон

09004 1710

WAP.GSMZABAVA.COM

JAVA ИГРИ

206710 Стартирай своята кариера в най-привлекателния бизнес на света! Режисирай своя собствена порно продукция!

206711 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на секси мацки!!!

206712 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби.

206713 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

206714 Най-добрата java игра ! Няма ли да я пробваш?

206715 Обичаш ли да разрушаваш? Е това е твоята игра! Качвай се на булдозера и събаряй всичко по пътя си!

206716 Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!

206717 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!

206718 Най-смелата маймунка на света скача от лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.

206719 Най-големия хит в Европа излезнал специално за Световното по футбол! Ще се побъркаш от смях ;-)

206720 Планът на града е внушителен. Ако си велик войн и строител ще успееш.Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!

206721 Добре познатата игра от компютрите Worms.

206722 Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.

206723 Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град.

206724 Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха.

206725 Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си.

206726 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!

206727 Играта много наподобяв на познатата на всички игра Mortal Kombat

206728 Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.

206729 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!

206730 НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света

206731 Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft това е твоята игра!!!

206732 Прасчо от Townsmen серията се завръща! Стартирайте в най-необикновената и луда игра специално за вас на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК.

206733 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

206734 Влез в ледената кула, за да спасиш магическия жезъл. Бъди внимателен - Дяволът е навсякъде!!!

206735 Играй на едноръкия бандит и виж какво ще ти донесе ДЖАКПОТА! :))

206736 Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря отваряш вратата, дърпаш стола Време е за твоята награда ... :)))

206737 Еоп е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!

ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3

* ВИДЕО *

206702 КУНГ ФУ :)))
206703 ЕЗДА
206704 РАЗБИВАЧ
206705 ПЛУВЕН БАСЕЙН
206706 ПЛАВНИЦА
206707 ХИПОПОТАМ
206708 ЛЮБОВ НОТ 18
206709 СОНЯ 18 НОТ

МЕЛОДИИ

ВИДЕО			ПОЛИ	РЕАЛ
206688	Ъпсурт	ХИТ! Втора цедка	681450	714694
206689	Goodslav и Буч	50 лева разходи	681451	714695
	50 Cent	Candy Shop	681452	714696
	Akon feat. Eminem	Smack that	681453	714697
	Akon feat. SnoopDog	I wanna love you	681454	714698
	Bob Sinclair	Rock this party	681455	714699
	Chamillionaire	Ridin'	681456	714700
	Danzel	My Arms Keep Missing You	681457	714701
	HOLLY DOLLY	ХИТ! НОВО! DOLLY SONG	681458	714702
	MASSARI	REAL LOVE	681459	
	Rihanna	Unfaithfull	681460	714703
	Roger Sanches	LOST	681461	714704
	Teddybears Cobrastyle	(HEINEKEN)	681462	714705
206690	Азис и Деси	Казваш, че ме обичаш	461498	714706
206691	DJ Дамян	Ръца Пръца	461499	714707
206692	Борис Дали	Пиян	461500	714708
206693	Ивана	Дъжд от рози	461501	714709
206694	Ивана	Това е парчето	461502	714710
	Малина	В тишината	461503	714711
206695	Малина и Азис	Черните очи	461504	714712
206696	МАРИЯ НОВО!	ТЕЛЕФОНИ /remix/	461505	714713
206697	ПРЕСЛАВА	КОГАТО СЪМНЕ	461506	714714
206698	ПРЕСЛАВА	ЛЪЖА Е	461507	714715
	Преслава	УМОРИХ СЕ	461508	714716
	Преслава	Финални думи	461509	714717
206699	Софи и Устата	Буря в сърцето ми	461510	714718
206700	Софи и Устата	ХИТ! Мой си дяволе	461511	714719
206701	Софи и Устата	Точно ти	461512	714720

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

714721 Yoda
714722 Бебе хит!
714723 Оргазъм хит!
714724 Хей, кълвач
714725 Гръмотевици
714726 Подсвиркване
714727 Баба псува ЯКО хит!
714728 Къде е батко? хит!
714729 Полицейска сирена
714730 Шефе, разкрити сме!
714731 Yoda - Answer da phone
714732 Говори Бай Брадър хит!
714733 Кажи баба "Thank you" хит!
714734 Имате ново съобщение еро
714735 Къде си бе, ПУСТИНЯК?
714736 Айде бе, муцка, вдигни го!
714737 Ей сладур, телефонът ти звъни
714738 Хей, секси, вдигни си телефона
714739 Yoda - Message from the dark side

10 в 1 — new — LESBIAN DREAMS
МОМИЧЕТА ХАРЕСВАТ МОМИЧЕТА И НЕ СЕ СТРАХУВАТ ДА ЗАСТАНАТ ПРЕД КАМЕРА. ЩЕ ВИДИТЕ ГОРЕЩИ ЕРОТИЧНИ ФАНТАЗИИ !!!
206738

10 в 1 — new — SEXY VIRGINS
ТЕ СА МЛАДИ И МНОГО ЛЮБОПИТНИ ЗА ТЯХНОТО ПЪРВО ЕРОТИЧНО ПРЕКЛЮЧЕНИЕ. БЪДИ ДЖЕНТЪЛМЕН И ТЕ ЩЕ РАЗКРИЯТ СВОИТЕ ТАЙНИ ...
206739

10 в 1 — new — SEXY BLONDES
МОЖЕ ДА СВАЛИТЕ 10 ГОРЕЩИ БЛОНДИНКИ, КОИТО ЩЕ ПОДСЛАДЯТ ТВОЙТЕ ЛЮБОВНИ НОЩИ!
206740

10 в 1 — new — HORNY HONEYS
ГОРЕЩИ СНИМКИ СЪС СЕКСИ ДОМАКИНИ !!! ХОРНИ ЩЕ ТЕ ПОДЛУДИ!
206741

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

116306 116307 116308 116309 116310 116311
116312 116313 116314 116315 116316 116317
116318 116319 116320 116321 116322 116323

116270 116271 116272 116273 116274 116275
116276 116277 116278 116279 116280 116281
116282 116283 116284 116285 116286 116287
116288 116289 116290 116291 116292 116293
116294 116295 116296 116297 116298 116299
116300 116301 116302 116303 116304 116305

КАК ДА ПОРЪЧАМ? Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* ВАЖНО! За да получиш поръчаните от теб продукти, е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, реален звук, цветна картинка или видео клип, ще получи ТОП 5 класация на най-хитовите ни продукти в продължение на 4 седмици. Спирането на ТОП 5 класацията може да направиш по всяко време при изтегляането на продукта. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лв. с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на 089 8650627.